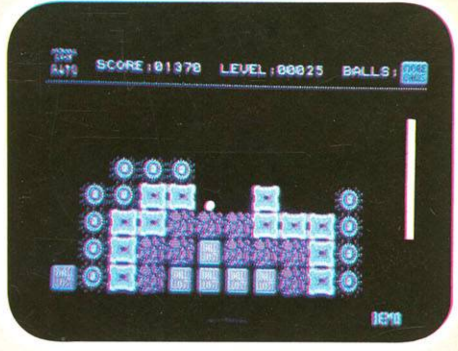


Joystick
Alles was Computern Spaß macht
6,50 DM 52 Ös 6,50 sfr
ISSN 0935-9273
5 DMV 2. Jahrgang Mai 1989
Public Domain:
Der Mathe-Profi!
Wortwelten
Der Parser – ein Geheimnis wird entschlüsselt!
Helpline:
Dem Drachen aus dem Rachen gerissen : Brandheiße Tips für aktuelle Spiele!
Spielgiganten:
CD für den C-64 – ROM an der PC-Engine
Wettbewerbe:
Gewinnen Sie einen Hubschrauber-Rundflug, Software und vieles mehr...
Bericht: Die Computer Graphic Show in New York

PC-SPIELEBOX NO.1



Best.-Nr. 5 1/4" Disk. 129 Best.-Nr. 3 1/2" Disk. 185
Für MS-DOS erhältlich

49,-DM *

BIMBO II

Das Geschicklichkeitsspiel für den PC überhaupt!
Wie in einem Squashcourt spielen Sie einen Ball von rechts nach links durch einen auf drei Seiten geschlossenen Bildschirm. Auf der offenen Seite müssen Sie mit Ihrem Schläger verhindern, daß der Ball ins Aus geht. Im Spielfeld selbst befinden sich unterschiedliche Hindernisse, die jedes für sich, unterschiedliche Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf haben. So gibt es Blöcke, die dem Spieler, sobald sie getroffen wurden, einen Extraball gutschreiben. Andere wiederum ziehen einen Ball ab, zählen Bonus, verschnellern das Spiel und und und...
Ist es Ihnen gelungen, alle Hindernisse zu beseitigen, gelangen Sie in das nächste Bild von Bimbo, das Sie wiederum mit neuen Hinderniskonstellationen konfrontiert.
Aber Bimbo ist mehr als nur ein Spiel. Mittels des zum Programm gehörenden Editors sind Sie in der Lage, sich genau die Bilder zusammenzusetzen, die Sie gerne spielen möchten.

BOUNCER

Bouncer versetzt Sie hinter das Lenkrad eines ganz besonderen Automobils. Das Bounce'O'mobil kann springen. Daß es dies nicht nur aus Spaß an der Freude tut, wird spätestens beim ersten Felsbrocken klar, der Ihnen den Weg versperrt. Nun sind Sie gefordert, überspringen Sie das Hindernis. Jedoch werden Sie nicht nur durch herumliegende Findlinge gehandicapt. So manche Brücke, die Sie auf Ihrer Fahrt überqueren müssen, ist eingestürzt, tollwütige Vögel versuchen, sich aus der Luft auf Sie zu stürzen, Straßensperren blockieren den Weg, und der rachsüchtige Pilot einer Sportmaschine stellt Ihnen nach.
Wird es Ihnen gelingen, die Staße bis zu ihrem Ende zu fahren?
Bouncer, die PC-Variante eines erfolgreichen Arcade Automaten, wurde 100% in Maschinencode geschrieben.

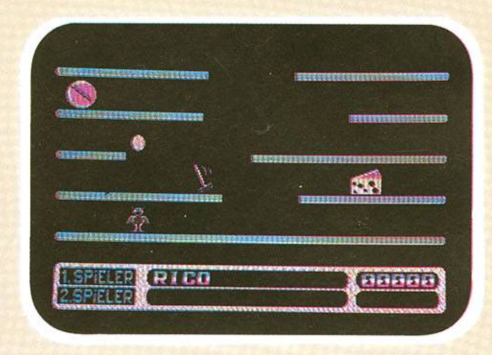
PC-SPIELEBOX NO.2

JACKEY

Hier erwartet Sie ein Geschicklichkeitsspiel der besonderen Art.
Sie steuern einen kleinen Roboter, der von Ebene zu Ebene springen kann. Allerdings stehen diese unter Strom, so daß Jackey versuchen muß, durch die Lücken zu springen, ohne die Ebenen von unten zu berühren. Dabei gilt es natürlich, möglichst nicht die vielen Monster zu berühren, die Jackey das Leben schwer machen. Auf der anderen Seite können Sie auf Ihrem Weg nach oben eine ganze Reihe von Boni einsammeln, die Ihren Score gehörig aufpolieren können. Programmiert von Hartmut Pfarr, dem bekannten DMV-Autor, verspricht Jackey ein echter Renner zu werden. Versäumen Sie also auf keinen Fall die aufregenden Abenteuer des kleinen Roboters Jackey.
Die Abenteuer des kleinen Jackey sind im System MS-DOS erhältlich.

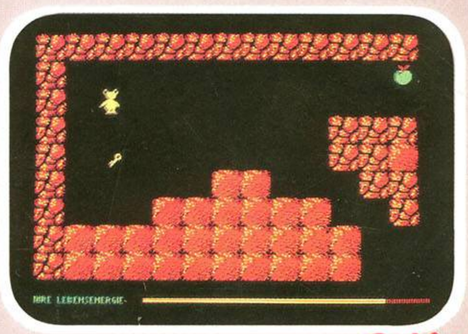
STARVISION

Ein excellentes Shoot'em up auf Ihrem PC!
Besteigen Sie Ihr Schiff und retten Sie den Mond. Außerirdische Kreaturen haben sich dort eingenistet und behindern die Aktivitäten der Menschen. Deshalb ist es jetzt Ihre Aufgabe, den Mond von diesen Wesen zu befreien. Die größte Hilfe bei Ihrer Aufgabe ist Ihr kleines Raumschiff, daß Sie im Verlauf dieses Spieles mit zahlreichen Extrafeatures ausrüsten können. Trotzdem keine einfache Aufgabe, da die Außerirdischen bereits mehrere Stützpunkte eingerichtet haben. Wenn Sie den ersten Sektor gesäubert haben, bekommen Sie einen Bonus und können sich am nächsten versuchen. Starvision verspricht somit viele Stunden spannender Unterhaltung.
Starvision ist im System MS-DOS erhältlich.



Best.-Nr. 5 1/4" Disk. 1291 Best.-Nr. 3 1/2" Disk. 1292

49,-DM *



5 1/4" Disk. Best.-Nr. 186
3 1/2" Disk. Best.-Nr. 187

49,-DM *

Underground Strategie & Action für Ihren PC!

Jetzt neu

Wer denkt, daß unter der Erde tiefer Friede herrscht, der irrt sich gewaltig. Unbemerkt von uns, den oberirdischen Betrachtern, spielt sich unterhalb der Erdoberfläche so manches Drama im Verborgenen ab.
Underground, so der Titel des neuesten Hits von DMV, beleuchtet die Vorgänge unter der Erde. Begleiten Sie den kleinen Maulwurf, den Star dieses Programms, bei seinem heroischen Kampf gegen seine greulichen Feinde, und helfen Sie Ihm, den Ausweg aus den finsteren und lichtlosen Katakomben des Schreckens zu finden.
Doch erwarten Sie keine langweiligen Grabespiele, wie man bei einem Maulwurf vermuten könnte! Spätestens, seit prominente Frösche Eigentumswohnungen bewohnen, haben sich die Standards im Tierleben durchgreifend geändert.
Maulwürfe, die up to date sind, haben Ihr Labyrinth beispielsweise mit hochmodernen Beam-Stationen ausgerüstet, die einen zeitsparenden Transport zwischen abgelegenen Teilen des Systems ermöglichen.
In Actioneinlagen müssen Feinde in ihre Schranken verwiesen werden, die den kleinen Maulwurf zum Fressen gern haben. Eine Landkarte erleichtert die Orientierung innerhalb der jeweiligen Labyrinth-Ebene, diese Karte muß allerdings erst gefunden werden. Bei der Suche ist so mancher Gegenstand zu finden, der das Abenteuer erleichtern kann, so gibt es Nahrung, die die schwindenden Kräfte wieder aufstockt, eine Fackel, mit der lichtscheues Gesindel vertrieben werden kann, kleine Items, die den Maulwurf für kurze Zeit zum unbesiegbaren Superhelden machen, und, und, und.
Wenn Sie Streit mit potentiellen Gegnern anfangen, können Sie Ihre Zielgenauigkeit im Steinwurf unter Beweis stellen, um Ihre Feinde Mores zu lehren.
Wird es Ihnen gelingen, den kleinen Maulwurf aus den Katakomben des Schreckens zu befreien?
Die Abenteuer des kleinen Maulwurfes sind für das System MS-DOS (CGA) erhältlich.

KNOW-PC

Das Spiel für die ganze Familie!



KNOW-PC – Frage- und Antwortspiel der Extraklasse

- kann eine **unbegrenzte** Anzahl von Fragen und Antworten verwalten!
- bietet die Möglichkeit, **eigene** Fragen in einem **selbstgewähltem** Wissensgebiet einzugeben, und zwar mit einem **komfortablen** Editor!
- besitzt eine **Supergrafik!**
- ist spielbar mit 1 bis 4 Einzelspielern oder in Gruppen mit einem Vielfachen davon!
- muß man mit Strategie spielen, da der Beste in jedem Wissensgebiet am Ende noch Zusatzpunkte bekommt!
- verlangt **keinerlei** Programmierkenntnisse!
- wird mit 13 verschiedenen Wissensgebieten ausgeliefert!
- kann auch für andere Zwecke Verwendung finden, z.B. als Vokabeltrainer

Konfiguration:
PC XT/AT mit 512 KByte oder mehr, 1 Diskettenlaufwerk oder Festplatte, MS-DOS ab Version 2.0 oder größer, für Farbgrafik, Monochrom, Hercules oder EGA.
5 1/4"-Disk Best.-Nr. 161
3 1/2"-Disk Best.-Nr. 162

49,-DM *

* Unabhängig von der Anzahl der bestellten Programme berechnen für das Inland 3,– DM bzw. für das Ausland 5,– DM Porto und Verpackung. – Unverbindliche Preisempfehlung – Bitte benutzen Sie die Bestellkarte.

Bücher
Software
Zeitschriften
Postfach 250
3440 Eschwege



Daten- und Medienverlag

EDITORIAL

Nun... wird auch auf PCs gespielt.

Lange war dieses System der Inbegriff einer 'Anwendungsmaschine'. Diese Computer waren nicht nur teuer, ihre gesamte Systemarchitektur war für alles andere geeigneter als zur Spieleprogrammierung.

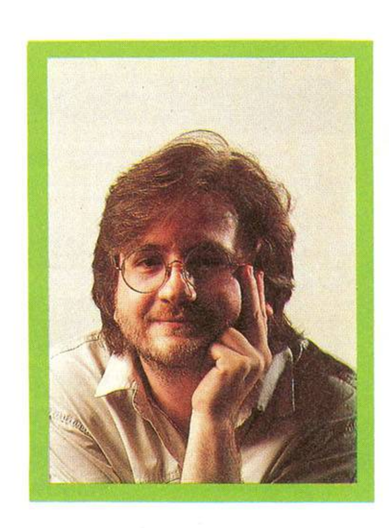
Rapide Preisverfälle haben dafür gesorgt, daß aus der kostspieligen Maschine ein Verkaufshit, insbesondere im Heimbereich, wurde. Während das Gerät an immer mehr Arbeitsplätzen auftauchte, bevölkerten deren kleinere Äquivalente immer mehr Wohn- und Arbeitszimmer. Aber Wohnzimmer sind nicht nur zum Arbeiten da, und so nimmt es nicht Wunder, daß eine Nachfrage nach Unterhaltungssoftware entstand.

Der PC ist zweifelsohne ein Computer mit Zukunft, ein System, das auch im privaten Bereich eine zunehmend bedeutendere Rolle spielt.

Die Softwareschaffenden haben diesen Trend erkannt und darauf reagiert. Die USA sind zwischenzeitlich ein ausgesprochener PC-Markt geworden, und Umsätze werden im wesentlichen mit den PC-Produkten erzielt.

Der PC als Spielgerät? Mitnichten, trotz aller Unterhaltung bleibt der ausgesprochene Anwendungscharakter der Maschine unangefochten. Einzig und allein die Art und Weise, wie man der neuen Technologie begegnet, hat sich gewandelt. Aus der hochkomplizierten 'Black Box' wurde ein recht alltägliches Stück Technik, das zu benutzen schon lange kein Privileg mehr ist. Die Benutzer haben dem Computer gegenüber eine Einstellung gewonnen, in der eine praxisnahe Anwendung ebenso ihren Platz hat wie ein Spiel, das einige Stunden Kurzweil vermittelt.

PC-Spiele unterscheiden sich in einigen wesentlichen Punkten von den Produkten, die üblicherweise als Spielsoftware über den Ladentisch gehen. Action und Geballere, das hat hier einen weit geringeren Anteil. Der durchschnittliche PC-Benutzer ist älter als 20, eine Zielgruppe, die sich nicht durch Effekthascherei gewinnen läßt. Hier sind anspruchsvolle Spielkonzepte, komplexe Spielmechaniken und Tiefgang gefragt. Wer nun wissen möchte, was die Unterhaltungssoftware-Szene zu bieten hat, durchforstet die entsprechenden Rubriken in diversen Magazinen oder liest einfach JOYSTICK.



Besonders interessant für PC-Besitzer ist der Bericht über Strategiespiele in diesem Heft, da fast jedes der dort vorgestellten Programme auch im PC-Format erhältlich sind.

Wir freuen uns über jeden PC-Benutzer, der auf seiner Maschine auch einmal ein Spiel wagt.

Herzlichst Ihr

Heinrich Stiller

In diesem Heft

Software Review

Wettbewerb



Der Goldrausch – jetzt auf Ihrem Computer! Versuchen Sie Ihr Glück, und werden Sie reich. S. 26



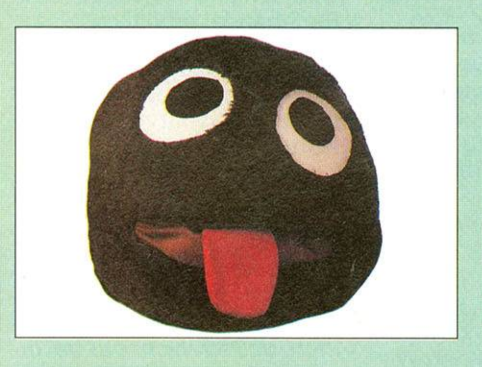
Wargames – Machen Sie einen Ausflug in eine gefährliche Welt. S. 32



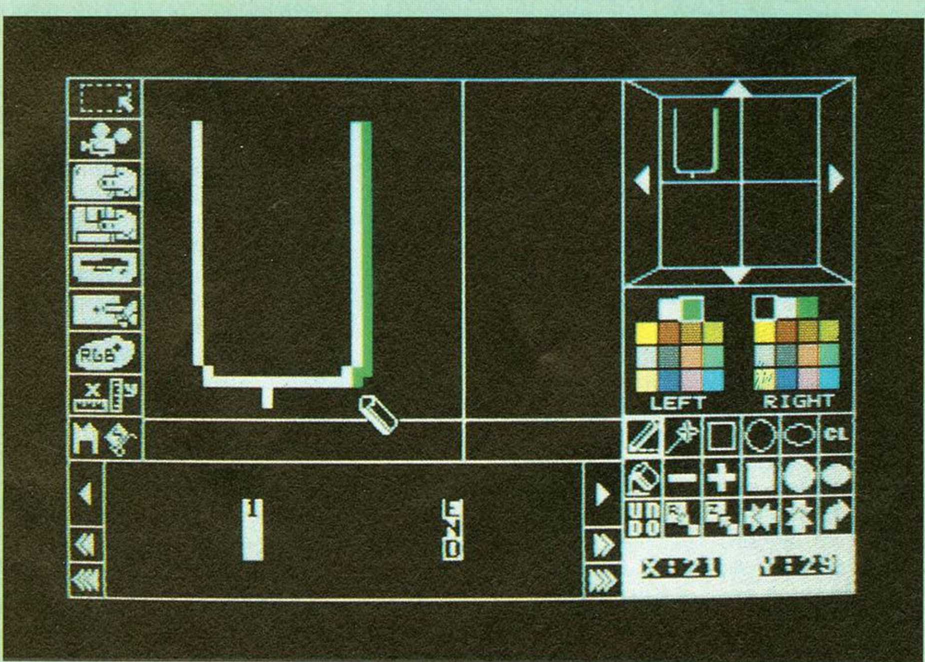
Galdregons Domain – Gelingt es Ihnen, König zu werden? Ein spannendes Adventure! S. 28



PC-Engine – Erfahren Sie alles über den Winzling aus Japan! S. 82



Was ist ein Belom? Gewinnen Sie mit Golden Goblins ein garantiert stubenreines Haustier. Seite 77



STOS: Schreiben Sie Ihr Spiel doch einfach selbst! S. 106



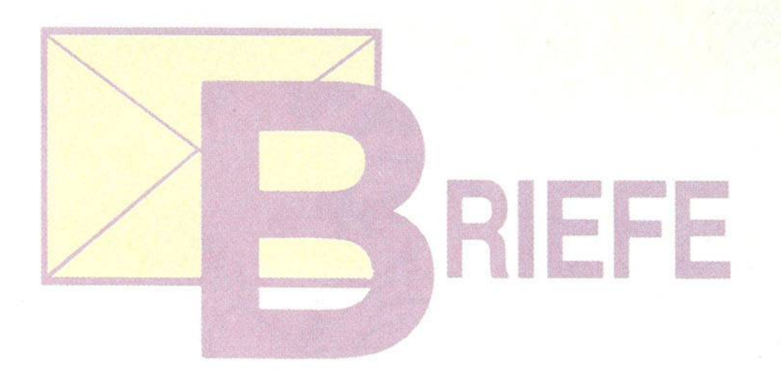
Bericht

Cartridge Games

Public Domain

Helpline

Rubriken

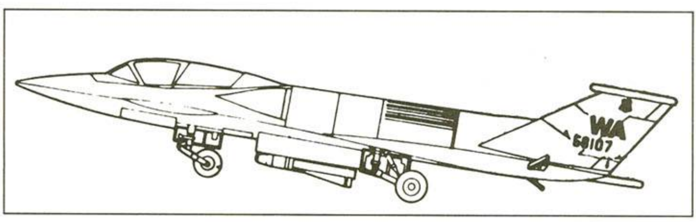


Das Forum für Ihre Meinung

Jeder hat etwas zu sagen! Ob Ärger, Kritik, Denkanstoß oder Lob, im JOYSTICK-Forum brauchen Sie kein Blatt vor den Mund zu nehmen. Wir behalten uns jedoch vor, Unwesentliches zu kürzen. Die JOYSTICK-Redaktion freut sich auf Ihre Zuschriften.

Betreff: Anruf

Während der Hotline vom 22.2.1989 erreichte uns der Anruf eines Lesers, der bei dem Spiel Neuromancer einige Fragen zu einem der höheren Cyberspacelevels hatte. Dieser Leser möchte sich doch bitte noch einmal schriftlich bei uns in der Redaktion melden.



F-19 Stealth Figther

Tankattack

Eure Zeitschrift finde ich gut; die Idee von Michael Unterberger aus Heft 3/89, eine Hitparade zu bringen, solltet Ihr verwirklichen. Nun aber zu dem Hauptgrund meines Briefes: Ich habe mit Begeisterung Euren Bericht über das Spiel "Tankattack" gelesen und möchte nun fragen, wo ich dieses Spiel für meinen Atari ST bekommen kann. Ich würde mich sehr freuen, wenn Ihr mir eine Adresse geben könntet.

P.S.: Unterteilt Eure Berichte doch in einzelne Rubriken (z.B. Action-Spiele, Adventures, etc.).

Thorsten Riechers

Red.:
Um Ihren Hauptgrund vorwegzunehmen, das Spiel Tankattack können Sie in jedem Fachhandel bekommen. Sollte es der Händler nicht auf Lager haben, so kann er es Ihnen bestimmt bestellen.

Die Idee mit einer Software-Hitparade hat uns auch schon beschäftigt, hierzu muß natürlich gesagt werden, daß die Objektivität im Vordergrund stehen sollte. Vielleicht wäre hier eine Hitparade, die der Leser erstellt, eine Möglichkeit. Wir würden dann einige Highlights vorstellen, aus denen Sie dann zum Beispiel die drei Favoriten auswählen und uns zuschicken könnten. Die Spiele, die die meisten Stimmen bekommen, plazieren sich dann auch in unseren Charts. Hier ist der Leser gefragt, wie stehen Sie dazu?

Zu Ihrer Anregung, unsere Berichte zu unterteilen, ist zu sagen, daß es sicherlich viele Spiele gibt, die sich nur schwer in eine bestimmte Kategorie einordnen lassen, bzw. auch viele Programme, die mehrere Spielgenres ansprechen (Action-Adventures etc.). Somit dürfte es schwierig sein, eine konkrete Einstufung bei manchen Spielen vorzunehmen.

Simulationsspiele von KOEI

Ich habe eine große Bitte an Euch: Ihr habt in der Ausgabe Nov./Dez. 1988 die zwei Simulationsspiele von Koei, "Romance of the three Kingdoms" und "Nobunaga's Ambition", vorgestellt. Als begeisterter Simulationsspiele-Fan bekam ich einen wäßrigen Mund und habe mich seither (mittlerweile verzweifelt) bemüht, das Spiel zu bekommen. Der kontaktierte Fachhandel konnte mir bisher auch nicht weiterhelfen.

Ich bitte Euch nun, mir eine konkrete Bezugsquelle für diese Spiele zu nennen. Für Eure Mithilfe, mir weitere schlaflose Nächte zu ersparen, bedanke ich mich im voraus.

Peter Piskaty

Red.:
Die Firma Koei hat in Deutschland bisher noch keinen offiziellen Vertreiber. Wir können Ihnen jedoch eine Bezugsadresse nennen, bei der Sie diese Spiele käuflich erwerben können (wir haben die Spiele direkt aus den Vereinigten Staaten bezogen):

Thomas Müller
Computer-Service
Postfach 2526
7600 Offenburg
Tel.: 0781/76921

P.S.: Von Koei ist ein weiteres Simulationsspiel unter dem Namen Genghis Khan erschienen, das Ihnen sicherlich gefallen wird.

F-16 Combat Pilot

In Ihrem Heft vom Februar 1989 habe ich gelesen, daß in Kürze ein neuer Flugsimulator für den C-64 auf den Markt kommen soll. Dieser Simulator heißt F-16 Combat Pilot. Da ich mich sehr für Simulatoren interessiere, würde ich gerne mehr über dieses Spiel von Ihnen erfahren. Könnten Sie mir vielleicht auch sagen, wo ungefähr der Kostenpunkt liegen wird?

Noch eine letzte Frage: Der Firmenname des Herstellers heißt Digital Integration. Wird der Simulator ein digitalisiertes Spiel werden? Etwa auch auf dem C-64 (wohl kaum wahrscheinlich)?

Red.:
Der Flugsimulator F-16 Combat Pilot erscheint für die Systeme Amiga, MS-DOS, Atari ST und den C-64.

Er ist für ca. 85,- DM (Ausnahme ist hier der Amiga, dessen Version ca. 80,- DM kostet) laut der Firma Rushware, die den Exklusivvertrieb dieses Spieles in Deutschland besitzt, im Fachhandel erhältlich.

Nomen est omen trifft hier leider nicht zu, daß Spiel wartet leider nicht mit digitalisierten Grafiken auf.

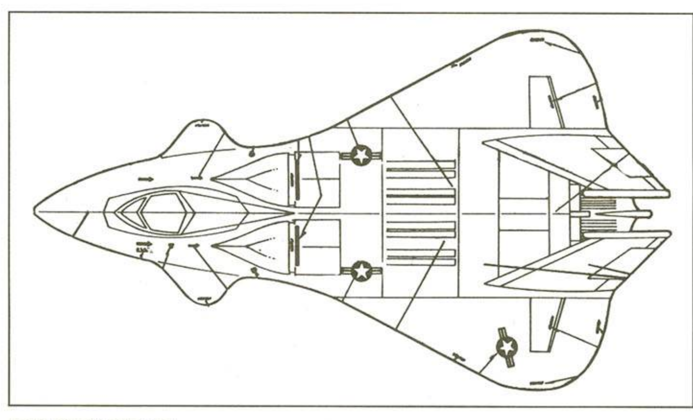
Minderheitsrechner

Mit diesem Leserbrief will ich Stellung zu einem bemerkenswerten Phänomen nehmen, daß ich nicht nur bei Ihnen, sondern auch in praktisch allen deutschen Magazinen gefunden habe. Die Rede ist von der Vernachlässigung von Minderheitsrechnern. Alles dreht sich nur noch um C-64, Amiga und Atari ST. PCs sind wenig, Apple II, Apple II gs, Spectrum und Atari XL/XE fast überhaupt nicht beachtet. Bei Atari XL/XE sehe ich das noch ein, da diese Rechner in der Tat etwas verkümmern. Aber Apple und Spectrum sind dermaßen "lebendig", daß ich mich wundere, warum sie in Deutschland totgeschwiegen werden. Daß keine Apple-oder Spectrum-Konvertierungen vorgestellt werden, ist schon komisch; aber der "Hammer" ist die Tatsache, daß man es nicht einmal für nötig hält, zu erwähnen, daß es diese Konvertierungen gibt. So existieren bereits "High Seas" und

"Pool of Radiance" durchaus auch für Apple-Rechner. Das halte ich für eine echte Irreleitung der Käufer und für unfair gegenüber den Spectrum-/Apple- und sonstiger Minderheitsrechner-Benutzergruppen. Ein Computermagazin sollte etwas sachlicher und allgemeiner sein. Bedauerlicherweise scheinen alle deutschen Softwaremagazine zu Hausbibeln von Commodore degeneriert zu sein.

Wenn die Informationen besser sind, werden sich wohl auch die "Minderheitsrechner" wie der Apple besser verkaufen. Ein Softwaremagazin sollte sich nicht nur nach der Faulheit der Händler orientieren, sondern es den Benutzern überlassen, zu wählen. Besser informierte User können nämlich ihrerseits auch Einfluß auf die Händler nehmen.

Bernd Schuster



F-19 Stealth Figther

Red.:
Sie haben sicherlich Recht, daß nur sehr wenig über Minderheitsrechner berichtet wird. Leider sind wir auf die Infos der Softwarehäuser angewiesen, und von denen kommt (außer etwas heiße Luft) fast gar nichts. Wenn Konvertierungen bestimmter Programme von den Softwareherstellern in unseren Bezugsquellen vermerkt sind, werden wir sie auch in unserer Infobox ankündigen, nur leider ist dies nicht so oft der Fall. Es ist vollkommen klar, daß die Firmenpolitik nur auf den großen Computermarkt bedacht ist und mit den Minderheitsrechnern kein (oder kaum) Geld zu verdienen ist. Dies ist eine Tatsache, die leider nur zu wahr ist. Hier hilft nur noch, sich an bestimmte User-Gruppen zu halten, die sich speziell mit einem bestimmten Rechner befassen.

Betrifft Leserbrief 2/89

Zu dem anonymen Leserbrief aus Ihrer Ausgabe 2/89 Seite 8 (Nicht wirklich real) möchte ich gern einmal Stellung nehmen, da ich glaube, in diesem Fall etwas mehr Ahnung zu haben und die Firma Microprose verteidigen zu müssen. Der genannte Stealth Fighter ist nicht(!) identisch mit der SR-71-b-a, genannt Blackbird. Der Stealth Fighter ist um ein Drittel kürzer und hat die Aufgabe eines Bombers bzw. Kampfflugzeuges für besondere Aufträge. Der Blackbird ist 32,74 Meter lang, 5,64 Meter hoch und hat eine Spannweite von 16,95 Metern. Er hat keine Stealth-Eigenschaften, sondern überfliegt die Gebiete mit großer Geschwindigkeit und schießt lediglich Fotos, die auf der Erde ausgewertet werden.

Die Maße des Stealth-Fighters kenne ich leider nicht, er ist aber kleiner und ein Einsitzer (Blackbird ist ein Zweisitzer). Er operiert bei geringen Geschwindigkeiten, ist sehr stark abgerundet (was die Stealth-Eigenschaften hervorruft) und hat die Kennziffer F-19. Diese runden Ecken machen einen extremen Überschallflug unmöglich, daher kann er nicht mehr als Mach 3,5 erreichen. Ich lege ein paar Skizzen beider Maschinen bei, um den Unterschied zu beweisen.

Benedikt Hartz

Red.:
Wir danken für Ihre Aufmerksamkeit und möchten diese Belehrung gern weiterreichen.

Was bringt die Zukunft?

Sehr geehrte Damen und Herren, als begeisterter Besitzer und Nutzer einer SEGA-Konsole "stolperte" ich zum ersten Mal bei der Ausgabe 2/89 über Ihre Zeitschrift und einige Leserbriefe. Vorweg, Ihre Zeitung gefällt mir sehr gut, sowohl die Berichte wie auch die Spielebesprechungen. Was in einem Leserbrief bemängelt wurde, daß die Bewertungssäulen nicht sehr übersichtlich sind, ist meines Erachtens richtig. Ich vermisse eine Spielehitparade, die durch die Leser und/oder durch Verkaufszahlen zustandekommt. Neben diesen freundlich gemeinten Anregungen habe ich noch eine Frage. In Beantwortung des Leserbriefes "Alles Lüge?" von Bernd Urban schreiben Sie, daß es zur Zeit in der BRD nur ca. 15.000 verkaufte Nintendo-Konsolen gibt. Ihre Auskunft als richtig vorausgesetzt, bedeutet dies, daß diese Konsole noch Lichtjahre davon entfernt ist, sich hier durchzusetzen. Zum Vergleich, vom C-64 wurden meines Wissens allein in Deutschland über eine Million und selbst von meinem heißgeliebten "Arbeitstier" Schneider JOYCE wohl inzwischen ca. 150.000 Stück verkauft. Daß diese Verkaufszahlen sich natürlich auf die Anzahl und Qualität der zur Verfügung stehenden Spiele durchschlagen, dürfte einleuchten. Als SEGA-Besitzer quält mich nun die Frage, wie sieht es denn mit den Verkaufszahlen für diese Konsole in Deutschland, Japan und USA aus? Denn gerade jetzt, wo von beiden maßgeblichen

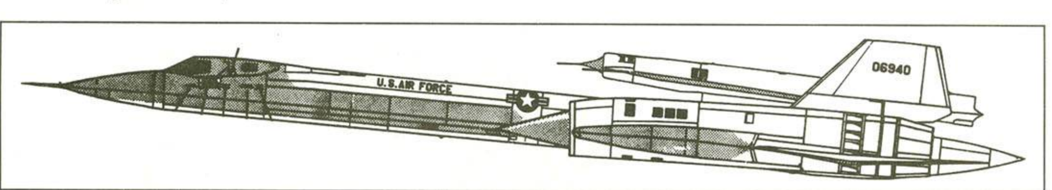
Leserbriefe



Systemen die 16-Bit-Versionen zu erwarten sind, ist ja zu prüfen, ob "seine" Firma diejenige ist, die sich auch in ein bis zwei Jahren noch am Markt behaupten kann und neue Spiele herausbringt. Ich würde mich sehr freuen, wenn Sie meine Anregungen aufnehmen und mich bezüglich meiner Fragen schlauer machen könnten.

M. Hildebrand, Lohmar

Red.:
Lieber Herr Hildebrandt, Ihre Anregungen werden wir uns natürlich zu Herzen nehmen, wenn ich Ihnen auch jetzt schon sagen kann, daß wir vorerst keine Hitlisten bringen können, denn diese sind bereits in anderen Magazinen zur Genüge vorhanden und wären somit bei uns nur lästig, da wir den Platz gut für Software Reviews nehmen können.
Zu Ihren Fragen möchte ich folgendes sagen. Verkaufszahlen eines Gerätes schlagen sich in der Regel nicht auf die Qualität der Spiele, sondern höchstens die Anzahl nieder.
Natürlich kann man sagen, daß die Nintendo Konsole in Deutschland etwas stiefmütterlich behandelt wird und daß wir deswegen auch nur Sachen bekommen, die in den USA schon keiner mehr haben will. Aber über dieses Thema habe ich schon oft genug geschrieben und möchte es jetzt auch nicht weiter ausbreiten.
Zu Ihrer Frage nach SEGA kann ich Sie vorerst beruhigen, die Verkaufszahlen des SEGA Systems sind durchaus gut, allerdings wurde ich von SEGA gebeten, keine Zahlen zu veröffentlichen. Ich hoffe, Sie glauben mir.
Bezüglich Ihrer Frage, ob es in zwei Jahren noch Software dafür gibt, kann ich nur sagen, das ich Ihnen dies nicht beantworten kann, denn wer weiß, wie der Markt in zwei Jahren aussieht. Aber eine Hoffnung bleibt uns, denn das ATARI VCS ist zehn Jahre alt, und es werden immer noch Spiele für dieses Gerät produziert. Und selbst wenn es keine Spiele mehr dafür geben wird, können Sie Ihre alten mittels Adapter auch auf der 16-Bit-Konsole spielen.
Ich hoffe, Ihnen mit diesen Antworten geholfen zu haben, und wenn Sie trotzdem noch Probleme haben, so rufen Sie mich doch einfach während der Hotline an.

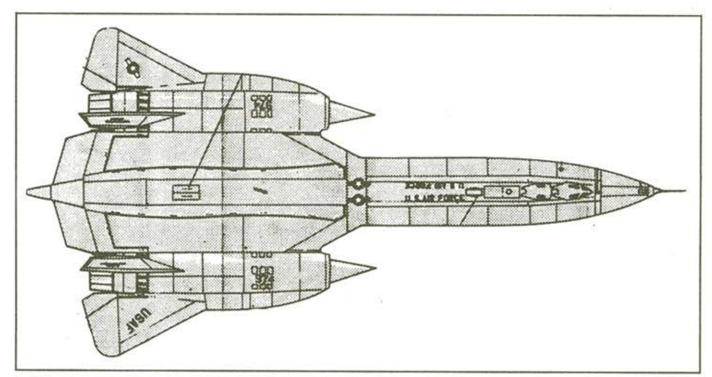


SR-71a Blackbird

Empfehlenswert?

Liebe Redaktion, ich finde es gut, daß Ihr in Eurer Zeitung "Software Review" bringt. Es hilft viel, finde ich, in neuen Spielen einen Durchblick zu finden. Bei mir geht es ausschließlich um Nintendo-Spiele. Ich hielt mich an Eure Empfehlung und kaufte nach langem hin und her "Metroid" (DM 83,94) Zu meiner Enttäuschung kam ich schon innerhalb eines Monats ans Ende!! Meine Frage: Ist der Preis dann nicht zu teuer??? Im Gegensatz z.B. "Super Mario Bros" (DM 69,00)??? Bitte geben Sie mir Antwort, weil sicherlich auch andere diese Erfahrung gemacht haben. Vielen Dank im voraus.

B. Olofsson, Weinstadt


SR-71a Blackbird

Red.:
Mit Ihrer Frage berühren Sie ein heißes Eisen im Bereich der Spielkonsolen. Ob nun gerade der Preis bei einem Spiel in bezug auf Spieldauer gerechtfertigt ist, muß jeder selber entscheiden. Allerdings ist die Preispolitik bei den Cartridges ein Stein, der auch mir im Magen liegt. Nur muß man hier einfach sehen, daß die Firmen Geld verdienen wollen und die Produktion der Module im Vergleich zur Diskette relativ hoch ist. Dies begründet natürlich keinen Preis von DM 99,– für ein Spiel, welches man innerhalb einer Stunde durchspielen kann (so geschehen bei Lifeforce). Die Preise für Cartridges sind meiner Meinung nach generell doch etwas zu hoch geschraubt, schließlich kann keine Firma sagen, daß sie durch die hohen Preise den Verlust, der ihr durch Raubkopien entsteht, wieder wettmachen will, denn im Konsolenbereich ist die Raubkopierquote gleich Null. Natürlich bekommt man heute für sein Geld einiges geboten. Ich erinnere einfach zu gerne an die Zeit, in der ich noch begeisterter und aktiver Spieler auf dem Atari VCS war. Damals kostete ein Modul im Schnitt DM 140,–, und die Qualität der Spiele ließ doch im Vergleich mit heute einiges zu wünschen übrig.
Übrigens: Die Preiserhöhungen der letzten Zeit liegen nicht daran, daß die Firmen noch mehr verdienen wollen, sondern daß der Kurs des japanischen Yen gestiegen ist und so die Module für die Vertriebsfirmen auch im Einkauf teurer werden. Wir können nur hoffen, daß die Firmen etwas über Ihre Preispolitik nachdenken werden.

Short Cut?

Hallo Joystick!
Ich heiße Jörg und lese Eure Zeitschrift seit der ersten Ausgabe. Sie ist wirklich gut, doch an manchen Stellen, zum Beispiel Short Cut, möchte ich Kritik äußern. In der ersten Ausgabe habt Ihr in der Vorschau geschrieben, daß es in der zweiten Ausgabe wieder einige geben wird. Doch wo sind sie geblieben? Ich fände es gut, wenn Ihr sie wieder reinbringen könntet. Eure Spielberichte glichen in der ersten Ausgabe wirklich wie Lobeshymnen auf der Verpackung. Aber mit der Zeit seid Ihr besser geworden - gut so. Ein Freund von mir meckert immer, ihr würdet zu viele Cartridge Games testen, doch das macht mir nichts aus, solange die Software Reviews nicht kürzer werden. Die Wettbewerbe sind auch ganz gut, wenn mir auch manchmal zu einfach. Alles in allem seid Ihr die beste Softwarezeitschrift, die zur Zeit auf dem Markt ist.

Jörg, Aldenhoven

Red.:
Die Short Cuts haben wir leider komplett gestrichen, sie sind den Cartridge Games zum Opfer gefallen. Allerdings waren sie in der zweiten Ausgabe noch vertreten, zwar als Spiele der Konsolen, aber sie waren da. Zu der Beschwerde Ihres Freundes möchte ich sagen, daß er vielleicht recht hat. Aber versetzen Sie sich mal an die Stelle eines Konsolenbesitzers, der Infos haben möchte, was es für sein System

Neues gibt. Da gibt es eine Menge, und weil die Konsolen nun mal nicht mehr wegzudenken sind, haben wir beschlossen, sie bei uns aufzunehmen. Sie werden allerdings immer nur einen kleinen Teil des Heftes ausmachen.

Tips & Tricks

Liebe Leute, am 18. Januar habe ich Euch ein Manuskript geschickt mit einer Komplettlösung zu dem Sierra-Spiel "King's Quest III". Ich hatte gleichzeitig in einem Brief einige Fragen zu King's Quest I beigefügt. Daraufhin bekam ich von Euch einen Brief mit dem Hinweis, in Sierra-Adventures gebe es an vielen versteckten Stellen Punkte, etwa in "Larry", für einen Anruf bei Sierra. Abgesehen davon, daß mir das längst bekannt ist, war ich über Euern Brief vor allem deswegen sauer, weil Ihr in jeder Ausgabe Eurer Zeitschrift Leser zur Mitarbeit gerade an der Rubrik Helpline auffordert und man natürlich, wenn man dieser Aufforderung folgt, nicht gerade mit einer solchen - vorsichtig ausgedrückt - lieblosen Antwort rechnet.

O.Mertens, Bonn



Red.:

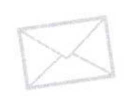
Natürlich sind wir für jeden Beitrag dankbar, der uns von unseren vielen Lesern erreicht. Dabei stellen sich immer wieder Favoriten heraus, so daß wir manchmal mehrere Komplettlösungen zu ein und demselben Spiel erhalten, so daß wir nicht jede Lösung abdrucken können. Leserfragen versuchen wir nach bestem Wissen zu beantworten. Je präziser die Fragestellung allerdings ist, desto gezielter können wir natürlich helfen. Leider wissen wir so natürlich nicht, welche der "versteckten" Punkte Sie bereits selbst gefunden haben. Den Anruf bei Sierra online hatten viele Spieler übersehen, so daß wir diesen Tip immer als Erstes weiterreichen. Außerdem steht für eilige Fragen noch unsere Hotline in der Zeit von 17.00 bis 20.00 Uhr an jedem Mittwoch zur Verfügung.



Oldies, but Goldies

Sehr geehrte Redaktion, ich habe schon überall in Fachgeschäften nach zwei Spielen gesucht. Diese Spiele heißen Loderunner und Loderunner II. Ich wäre Ihnen sehr dankbar, wenn Sie mir bei meiner Suche behilflich sein könnten. Ich möchte beide Spiele als Original für den C-64 erwerben, sehe aber keine Möglichkeit, ohne Ihre Hilfe fündig zu werden.

J.Daly, Bergen



Red.:

Die Beschaffung von Oldies für den C-64 ist so manches Mal ein zeitraubendes Unterfangen. Wenn Ihr lokaler Softwarehändler das Programm nicht mehr führt, bestehen grundsätzlich zwei Möglichkeiten, noch ein Original dieses Spieles zu ergattern. Der erste Weg ist das gewissenhafte Durchforsten von Kleinanzeigen in Fachzeitschriften. Dort ist es immer wieder möglich, auch ältere Programme als Original zu erwerben. Der zweite und weitaus ergiebigere Weg ist der Erwerb der CD-Compilation der Firma Rainbow Arts. Dort sind auf einer CD, die auf jedem handelsüblichen CD-Spieler abgespielt werden kann, 10 Klassiker für den C-64 enthalten. In dieser Compilation ist auch das Spiel Loaderunner zu finden. Der Anschluß an den C-64 erfolgt über das mitgelieferte Interface, das am Cassettenport des C-64 angeschlossen werden kann. Da das Interface zusammen mit der CD (10 Spiele) nur ca. DM 100 kostet, ist es eine echte Alternative zur Beschaffung der Originaldiskette.





MSX lebt!

Anders als bisher immer geglaubt, werden weiterhin Spiele für MSX-Computer produziert. So lagen uns Programme wie QBert, Nemesis 2 und Kings Valley 2 vor. Im Vergleich mit anderen Computersystemen würden die MSX-Produkte sicherlich schlecht abschneiden. Sie werden allerdings dadurch interessant, daß sie gewisse Extras bieten. Wer in Besitz eines MSX2-Rechners ist, kann sich auf ein paar schöne Überraschungen gefaßt machen. Wer mehr über Software und Hardware für MSX wissen möchte, sollte sich an folgende Adresse wenden:

RTS
Roland Toonen Spezialversand
Postfach 31
4178 Kevelaer 1
Tel.: 02832/78184

Sonne, Staub und Wüstensand

African Raiders nennt sich eine Ralleysimulation, die den Spieler durch die endlose Wüste führt. Vorgesehen ist das von der Firma Cocktel Vision stammende Produkt für die Systeme Amiga, Atari ST und PC bzw. Kompatible. Hier können Sie zeigen, was in Ihnen steckt, wenn es heißt, Ihren vierradangetriebenen Rennwagen über die staubigen Pisten zu jagen. Das Rennen verläuft in fünf Etappen, angefangen von Tunis bis nach Dakar, wobei zahlreiche Konkurrenten Ihnen das Leben schwermachen. Grafisch ist das Programm in der oberen Klasse einzuordnen, aber das ist man ja von den Programmierern Cocktel Visions schon gewohnt.

Wir werden in einer der nächsten Ausgaben Näheres über dieses Produkt berichten.

S.S.I.

S.S.I. stellt nun ein neues Spiel in der Serie der War Games vor. Battles of Napoleon, so der Titel des Spieles, beinhaltet nicht nur ein ein ausgefeiltes Strategiespiel, sondern auch ein Construction Kit, mit dessen Hilfe eigene Szenarien erstellt werden können. Auch die Auswahl der Truppenstärke, Truppenanzahl, deren Bewaffnung und Nationalität ist je nach Wunsch einstellbar. Für diejenigen, die nicht erst ein Szenario erstellen wollen, besteht die Möglichkeit, auf die drei vorgefertigten Spiele zurückzugreifen. So sind die Szenarios von Waterloo, Quatre Bras und Auerstadt bereits fix und fertig enthalten. Die Entscheidungen, die während des Kampfes zu treffen sind, sind recht detailliert gestaltet, so daß eine recht originalgetreue Wiedergabe der damaligen Geschehnisse möglich ist.

Battles of Napoleon liegt momentan erst in der C-64-Version vor und wird in den USA momentan zu einem Preis von ca. $ 50,- gehandelt. Umsetzungen für die Apple-II-Serie und MS-DOS werden aller Wahrscheinlichkeit nach Ende Mai auf dem Markt sein.

Atari stellt neue Produkte vor

Kurz vor Redaktionsschluß erfuhren wir von der Cebit, daß Atari mit neuen Produkten aufwartet.

ATARI PC Folio nennt sich der kleinste MS-DOS-kompatible Computer der Welt. Mit seinen fast unglaublichen Abmaßen (18 cm x 10 cm x 2,7 cm) könnte man ihn auch den David unter den PCs nennen. Besonders hervorzuheben ist die Tatsache, daß bestimmte Utilities bereits im ROM vorhanden sind. So z.B. ein Lotus-1-2-3-kompatibles Kalkulationsprogramm, ein Texteditor, eine Adreßverwaltung und ein Terminkalender. Ebenfalls erwähnt sei an dieser Stelle, daß keine Normaldiskettenformate verwendet werden, sondern sogenannte Memory-Cards. Diese wie Disketten zu benutzenden Cards verfügen über einen Speicherplatz von 32, 64 und 128 KB.

Der PC Folio ist unabhängig vom Stromnetz und kann somit auf Reisen optimal genutzt werden. Hier noch einige Daten:

- 128 KB RAM (aufrüstbar auf 640 KB)
- 256 KB ROM
- Prozessor: Intel 8088
- Taktfrequenz: 4,9 MHz
- Anschlüsse: für gesamte PC-Peripherie (Drucker, Floppy, Harddisk etc.) über zusätzliches Inter face.

Videospielclub Cobra

Besitzer einer Spielkonsole können sich freuen, denn in Kürze soll ein Cartridge-Club gegründet werden. Das Besondere an diesem Club ist eine Tauschecke, bei der man, wie der Name schon sagt, seine Cartridges tauschen kann. Beim Videospielclub Cobra, wie er sich nennt, erfährt der Konsolenbesitzer zudem Tips und Tricks zu Spielen aller gängigen Systeme. Interessenten können sich unter folgender Adresse informieren:

Videospielclub Cobra
Postfach 6
CH-4012 Basel

Dark Chamber heißt das Kind

In unserer Ausgabe 1/89 haben wir über einen Automaten berichtet, der von der Firma Rainbow Games, einer Tochterfirma von Rainbow Arts, kommt. Leider konnten wir damals noch nicht viel über das Spiel sagen, aber vor ein paar Tagen bekamen wir endlich genauere Daten. Der Automat wird unter dem Namen Dark Chamber erscheinen und ist ein Fantasy-Action-Spiel, wie es bis jetzt noch nicht als Spielautomat realisiert wurde.



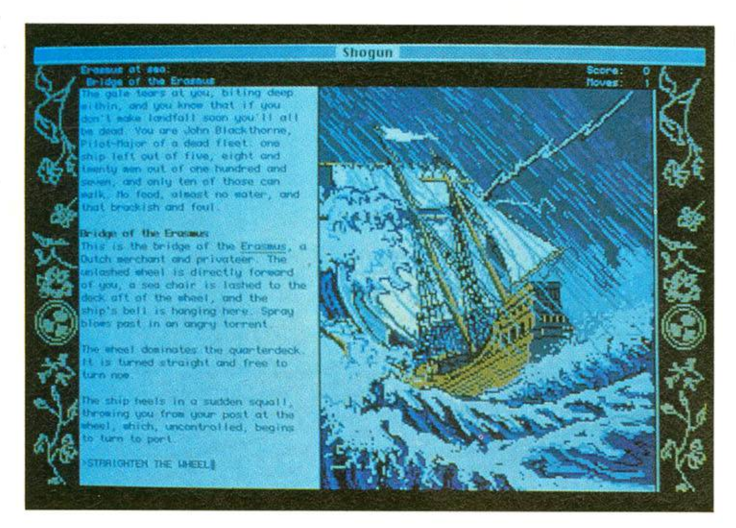
April, April!

Daß die Zwitterkonsole, die wir Ihnen in der Aprilausgabe im Rahmen der News vorgestellt haben, ein Aprilscherz war, haben Sie als aufmerksamer Leser bestimmt bemerkt. Leider haben wir mit unserer Meldung über die Nintendo / Sega Konsole für gehörige Aufregung und Verwirrung bei Händlern und Endverbrauchern gesorgt. Daß dies nicht der Sinn unseres Aprilscherzes war, braucht nicht erst betont zu werden.
Die Firma Biebengraeber aus Hamburg, Generalimporteur des Nintendo - Entertainment - Systems wünschte im Interesse Ihrer Händler eine Richtigstellung des Sachverhaltes. Die Sega / Nintendo Zwitterkonsole ist weder geplant noch irgendwo erhältlich. Das nebenstehende Foto zeigt deutlich, daß es sich um einen präparierten Fotokoffer handelt, der mit den entsprechenden Controllern versehen wurde. Das farbige Flüssigquarzdisplay ist eigentlich die Fotografie eines Farbmonitors, die einmontiert wurde. Wir hoffe, mit dieser Richtigstellung alle Mißverständnisse ausgeräumt zu haben.



British Telecom

stellt nun die PC-Version des Spieles Carrier Command vor. Ausgestattet mit einer schnellen Realtime 3-D-Grafik verspricht Carrier Command PC viele Stunden Spielspaß. Dank einer Save-Option kann man jederzeit eine Pause einlegen. Wir dürfen gespannt sein.

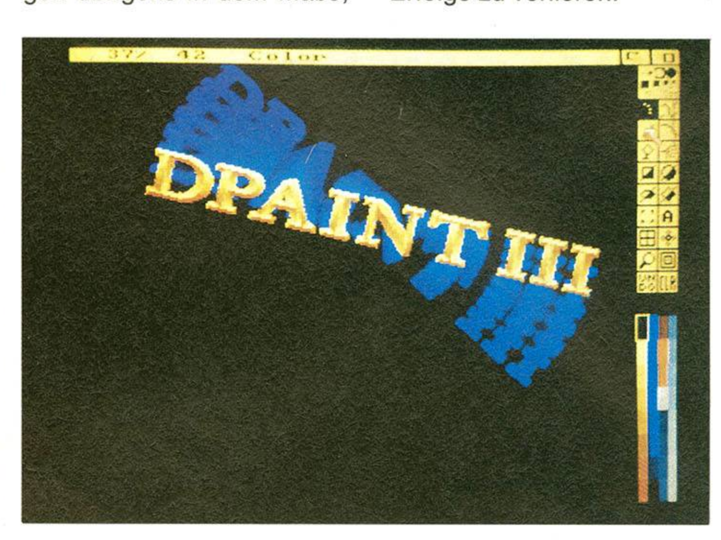


Demon Stalkers

Electronic Arts stellt nun ein neues Arcade-Action-Spiel vor. Demon Stalkers bietet insgesamt 99 zum Teil sehr anspruchsvolle Levels, gefüllt mit Geheimnissen, Monstern und Magie. Im 100sten Level schließlich erwartet Sie dann der Dämon persönlich...
Jedes Level enthält eine gewisse Anzahl von Schlüsseln, Schriftrollen, Schatztruhen, Glöckchen und Magie. Die Items können allerdings gut oder böse sein. Gesundheit und Stärke steigen übrigens in dem Maße, wie immer mehr Levels erfolgreich gemeistert werden. Auch hier, ähnlich wie in Gauntlet, müssen Generatoren zerstört werden, um die Entstehung weiterer Monster zu verhindern, von denen es mehr als genug gibt. Des weiteren ist ein menügesteuertes Construction Kit enthalten, das dem Spieler erlaubt, eigene Levels zusammenzustellen. Die praktische Save-Option gestattet darüber hinaus zu jedem beliebigen Zeitpunkt das Verlassen des Spieles, ohne die erreichten Erfolge zu verlieren.

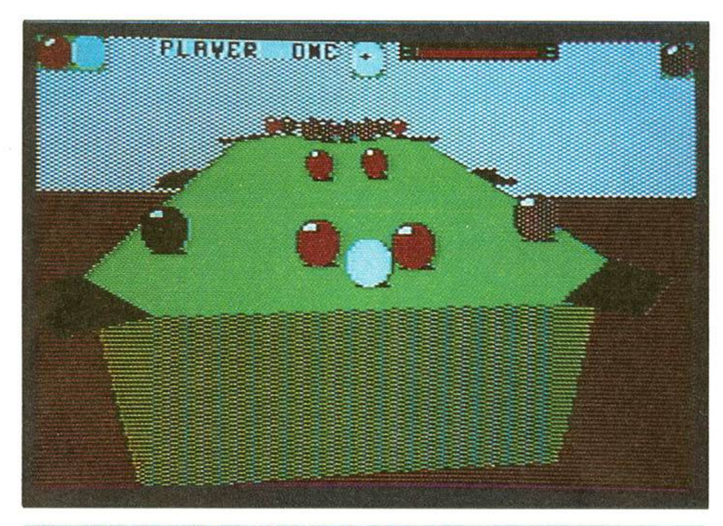
Infocom macht Dampf

Daß Infocom hervorragende Adventures produzieren kann, weiß mittlerweile fast jeder. Die Tatsache, daß diese Adventures jedoch nur als reine Textadventures, also ohne Grafiken erschienen, schreckte so manchen Käufer ab. Nun wartet die amerikanische Softwarefirma mit Spielen auf, deren Grafiken sich durchaus nicht zu verstecken brauchen.
Kennen Sie die Geschichten um die sogenannten Battletechs? Hochkomplizierte, nahezu unbesiegbare Kampfroboter, stark und nur auf Kampf und Angriff programmiert. Machen Sie sich auf ein spannendes Abenteuer gefaßt. Der Spieler kann aus vier unterschiedlichen Modellen auswählen, die sich durch die Art ihrer Bewaffnung und auch durch ihr Gewicht unterscheiden. Mit BATTLETECH wartet ein Rollenspiel auf Ihren Computer (IBM und 100%-Kompatible, Apple II, C-64 und Amiga), das mit animierten Action-Sequenzen vermischt ist. Wir hatten schon eine IBM-Version in der Redaktion und waren schier überrascht von den Fähigkeiten dieses Programmes.
JOURNEY nennt sich eine weitere Saga der Infocom-Leute. Hier tritt der Spieler eine Reise in eine Welt voller Monster und Magie an, in der er vier Abenteurer steuert, mit der Aufgabe betreut, das Land vor dem Bösen zu bewahren. Über 100 bestechende Grafiken sind in diesem Spiel verewigt. Rollenspieler dürfen sich darauf freuen.
Die Zork-Trilogie geht weiter – mit ZORK ZERO. Ergründen Sie das Great Underground Empire in seinem neuen Gewand. Diesmal mit Grafiken, die sich sehen lassen können.
James Clavells SHOGUN, die berühmte Novelle über Intrigen und Machtkämpfe im Japan des sechzehnten Jahrhunderts, kann in Kürze auch in Ihr Wohnzimmer kommen. Sie übernehmen den Part des englischen Seefahrers John Blackthorn, dessen Aufgabe darin besteht, zu lernen, wie man in dem exotischen Land überlebt. Die atemberaubenden Grafiken sind im Stil japanischer Zeichnungen gehalten. Man darf gespannt sein.
Monster, Dämonen und Magiere warten bei QUARTERSTAFF auf Sie. Dieses Fantasy-Rollenspiel, unterstützt durch digitalisierte Sounds und bestechenden Grafiken, ist sicherlich nicht nur ein Spiel, das nur Rollenspiel-Fans Freude bereiten wird.
Lassen wir uns von dem neuen Gesicht der Infocom-Adventures überraschen...



D-Paint III

Electronic Arts wartet mit einer neuen Version des bekannten Programms D-Paint auf. Im Gegensatz zu D-Paint II haben hier einige Features Einzug gehalten, die sehenswert sind. Erstmalig wird hier bei D-Paint ein Animations- und Zeichenprogramm auf einer Diskette vorliegen. Damit ist es möglich, mit D-Paint erstellte Grafiken sowie auch Brushes zu animieren. Weiterhin kann mit Hilfe der perspektivischen Fähigkeiten des Programms eine Brush beliebig über den Bildschirm bewegt werden. Auch das Rotieren von Körpern in allen drei Ebenen ist jetzt mit D-Paint möglich. Besondere Beachtung verdient auch der Extra-Halfbrite-Modus, der die Benutzung von 64 Farben statt der bisherigen 32 Farben ermöglicht. Im Wrap Mode schließlich kann der Anwender Brushes auf beliebige Körper aufziehen und so Effekte erzeugen, wie sie auch aus dem Fernsehen bekannt sind.
Verbessert wurde auch die Airbrush-Funktion, die jetzt schon ein fast professionelles Arbeiten mit diesem Feature ermöglicht. D-Paint III wird für den Amiga zu einem Preis von DM 249,- erhältlich sein.
Es benötigt jedoch mindestens ein Mega-Byte RAM Arbeitsspeicher. Registrierte D-Paint-I-Anwender können zum Preis von 50 englischen Pfund, D-Paint-II-Anwender zum Preis von 30 englischen Pfund eine Update-Version von D-Paint anfordern.

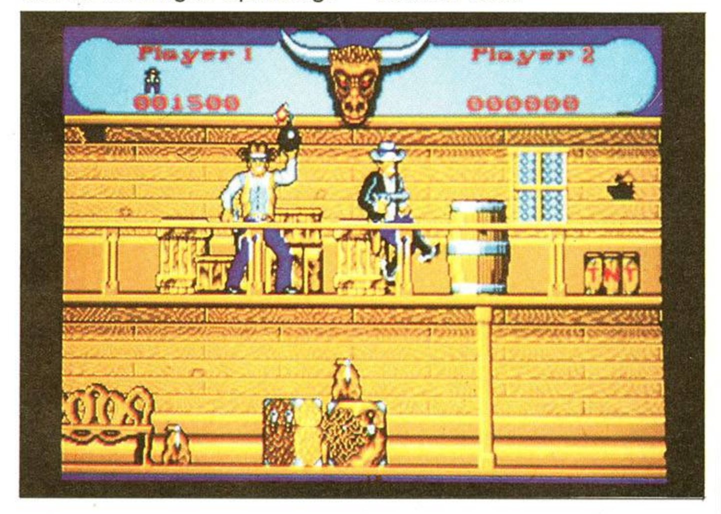


Firebird präsentiert 3D-Pool

Billard, das Spiel mit den Kugeln auf grünem Filz, war ja bereits öfter Gegenstand einer Umsetzung für den Computer. Mit 3D-Pool von Firebird steht nun ausgedehntem Billardspielen nichts mehr im Wege. Der Spieler kann um den Tisch herumgehen und sich so die günstigste Ausgangsposition für den nächsten Stoß auswählen. Wie beim richtigen Spiel ist auch hier eine Option vorgesehen, die es dem Spieler ermöglicht, der weißen Kugel den notwendigen Spin zu geben, der für Trickstöße unumgänglich ist. Hat der Spieler in Trainingsrunden seine Fähigkeiten unter Beweis gestellt, kann er gegen verschiedene, vom Rechner gesteuerte Gegner antreten.

Insgesamt drei nicht zu unterschätzende Gegner müssen besiegt werden, um im Endkampf gegen "Maltese" Joe Barbara anzutreten.

3D-Pool wird für die Systeme C-64, Amiga, Atari ST sowie Spectrum und Amstrad erhältlich sein.

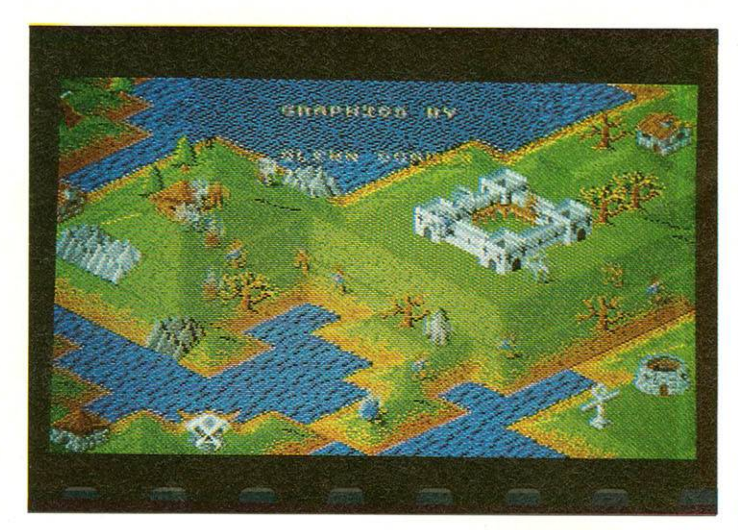


Neues aus dem Wilden Westen

Blazing Barrels heißt ein Spiel von Icom Simulations für den Amiga, den Atari ST und den Macintosh.

Die Story spielt in einer kleinen Stadt namens Providence, wo die Luft ziemlich bleihaltig ist. Recht und Gesetz sind hier Fremdworte. Nun liegt es an Ihnen, in dem kleinen Städtchen für Ordnung zu sorgen.

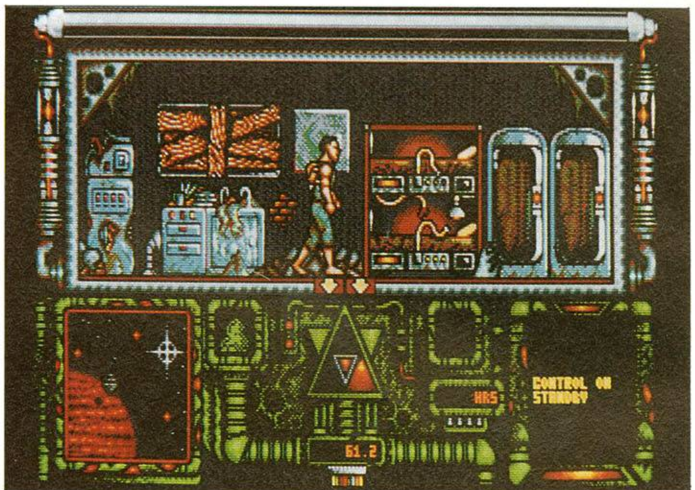
Zeigen Sie es TNT-Tom, Bammo und seinen mexikanischen Banditen, und räumen Sie in dem kleinen Städtchen einmal richtig auf.



Kampf gegen den Terrorismus

Operation Hormuz, ein Programm von Again Again, spielt in den unruhigen Gewässern des Arabischen Golfs. Wird der mächtige Flugzeugträger der Vereinigten Staaten in der Lage sein, die Ölbasen vor Raketenangriffen zu schützen, oder folgt ein totales Chaos?

Operation Hormuz ist laut Vertreiber eine realistische und äußerst genaue Simulation des Kampfes gegen die neueste Form des internationalen Terrorismus. Es ist für die Computersysteme Spectrum, C-64, Amstrad CPC, Atari ST, PC und Amiga vorgesehen.



Populous

Electronic Arts stellt in diesen Tagen ein neues Strategiespiel vor. Populous, so der Name des Spieles, entstand unter Leitung der Künstlergruppe Bullfrog. Inhalt des Spieles ist der Kampf zwischen Gut und Böse. Ausgehend von einer Population von drei Menschen muß der Spieler versuchen, die gesamte Welt mit seiner Bevölkerung zu besiedeln. Natürlich kann sich Ihre Bevölkerung nicht ungestört vermehren. Ihr Gegenspieler, der das Böse symbolisiert, versucht Sie zu schädigen und seinerseits die Welt zu besiedeln. Ausgehend von seiner Basis muß der Spieler versuchen, zunächst eine gewisse Landfläche einzuebnen und so die Besiedlung zu ermöglichen. Sieger ist, wer am Ende der Auseinandersetzung die ganze Welt besiedelt hat. Weiterhin bestehen noch umfangreiche Möglichkeiten, Einfluß auf die Populationsdynamik des Gegners zu nehmen. Mit Hilfe von Erdbeben ist es möglich, die Bevölkerung des Gegenspielers entscheidend zu reduzieren. Auch ein Ritter kann bei der Besetzung bereits besiedelter Gebiete gute Dienste leisten. Populous wird für die Rechner Amiga und Atari ST zu einem Preis von DM 79,- erhältlich sein. Eine Datalink-Option ermöglicht es zwei Personen, via Modem miteinander zu spielen. Als Besonderheit fällt hierbei auf, daß sowohl die Kombination Amiga/Amiga, Atari ST/Atari ST als auch Amiga/Atari ST möglich ist. Die Komplexität des Spiels ermöglicht mehrere erfolgversprechende Lösungsansätze.

Koei schlägt wieder zu

Nachdem die Firma Koei mit Nobunaga's Ambition und Romance of the three Kingdoms auf dem MS-DOS-Bereich schon Erfolge verbuchen konnte, zögerte sie nicht lange und schuf ein weiteres Strategiespiel für den PC.

Genghis Khan nennt sich das Werk, eine historische Simulation, die Sie in die Zeit des berühmten Mongolenherrschers versetzt. Schlüpfen Sie in die Rolle eines berühmten Herrschers wie Richard Löwenherz oder Genghis Khan, und starten Sie eine großartige Karriere, die Ihren Namen in die Geschichte eingehen lassen wird.

Bis zu vier Spieler können gleichzeitig an dieser bemerkenswerten Simulation teilnehmen.

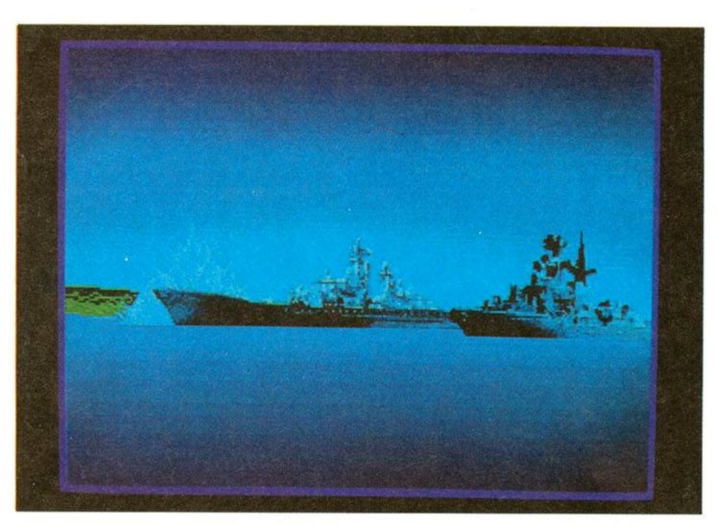
Prison

Das Softwarehaus Chrysalis stellt jetzt das Programm Prison vor.

In einer Zeitebene in weiter Zukunft hat sich die galaktische Föderation dazu entschlossen, den Planeten Altrax als Gefängnis für Kapitalverbrecher zu nutzen. Altrax ist ein unwirtlicher Planet, der meistens von dunklen Wolken verhangen ist. Seit die Todesstrafe abgeschafft wurde, dient dieser Planet als Sammelbecken für die Schwerverbrecher der Galaxis. Unser Held, ein Undercover-Agent der Polizei, wurde fälschlicherweise für ein Verbrechen bestraft, das er nicht begangen hatte. Die Strafe belief sich auf lebenslänglich, abzusitzen auf Altrax. Auf dem Weg zu besagtem Strafplaneten erfährt unser Held einige Informationen, die ihn Hoffnung schöpfen lassen. Vor zwei Jahren landete ein zufällig vorbeikommender Frachter im Sicherheitssystem von Altrax.

Dabei wurde das Kontrollzentrum zerstört. Schließlich schlug der Frachter auf der Oberfläche des Planeten auf und zerschellte. Von dem Rettungsboot fehlte allerdings jede Spur, und es gehen Gerüchte um, daß die Gangs auf Altrax immer noch um dieses Rettungsboot kämpfen. Dies dürfte auch Ihre Chance sein, um diesen unwirtlichen und gefährlichen Planeten doch noch einmal verlassen zu können.

Prison wird für die Systeme Atari ST, Amiga Archimedes und MS-DOS zu einem Preis von ca. 60,- DM angeboten werden.



Neuer Simulator von Electronic Arts

Electronic Arts stellt mit 688 Attack Sub eine U-Boot-Simulation für den PC vor. Das Programm unterstützt CGA-Karten mit vier Farben, EGA-Karten und Tandy mit 16 Farben, VGA- bzw. MCGA-Rechner mit 256 Farben. 688 Attack Sub ermöglicht dem Spieler die Auswahl zwischen einem sowjetischen U-Boot der Alfa-Klasse und einem US-Los-Angeles-Unterseeboot. Die Simulation erlaubt das Spielen gegen den Computer oder auch gegen einen anderen Mitspieler per DFÜ. 3-D-Grafiken sowie digitalisierter Sound lassen auf ein interessantes Werk hoffen.

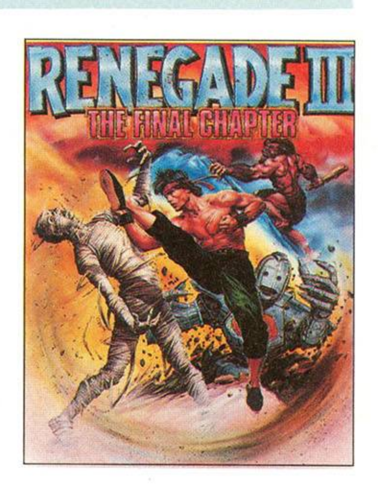


Custodian

Das Softwarehaus Hewson stellt mit Custodian eine ein neues Geschicklichkeitsspiel mit Actionelementen vor. Sie haben die Aufgabe, in einer außerirdischen Urnenhalle die Gebeine eines Kriegsherren aus grauer Vorzeit zu beschützen. Die Leiche des großen Kriegers muß vor Parasiten geschützt werden, die es sich in den Kopf gesetzt haben, Leiche aufzufressen (igitt). Und Sie müssen sie daran hindern. Keine einfache Aufgabe, da die Parasiten deutlich in der Überzahl sind und Sie ständig gegen Materialmangel wie fehlende Munition kämpfen müssen. Die Aufnahme von gewissen Icons kann diese Notlage jedoch ein wenig lindern.

Custodian wird für die Systeme Amiga und Atari ST zu einem Preis von ca. DM 65,- erhältlich sein.

Renegade III



Wenn ein Mann sein Mädchen verliert, kann es durchaus passieren, daß er ebenfalls seine Beherrschung verliert. So geschehen in Renegade III - The Final Chapter. Renegade muß all seine Kraft und Reaktionen zusammennehmen, um die Entführer seiner Freundin durch die Zeit zu jagen. Neolithic Man, Ritter und Mumien aus den Gräbern des alten Ägypten sind dabei nur einige der Gefahren, die gemeistert werden müssen. Die Aufgabe wird Sie weit in die Vergangenheit entführen, in Zeiten, die Sie sicher nicht so schnell vergessen werden. Bei aller Kampfmoral sollten Sie allerdings nicht vergessen, daß Ihr Mädchen großen Wert darauf legt, Sie lebend wiederzusehen. Renegade III - The Final Chapter wird für die Systeme C-64, CPC und Spectrum sowie Amiga und Atari ST erhältlich sein. Der Preis für die 8-Bit-Versionen dürfte ca. DM 30,- betragen, die 16-Bit-Version wird ca. DM 60,- bis DM 75,- kosten.

Amiga-PD-Taktikspiel

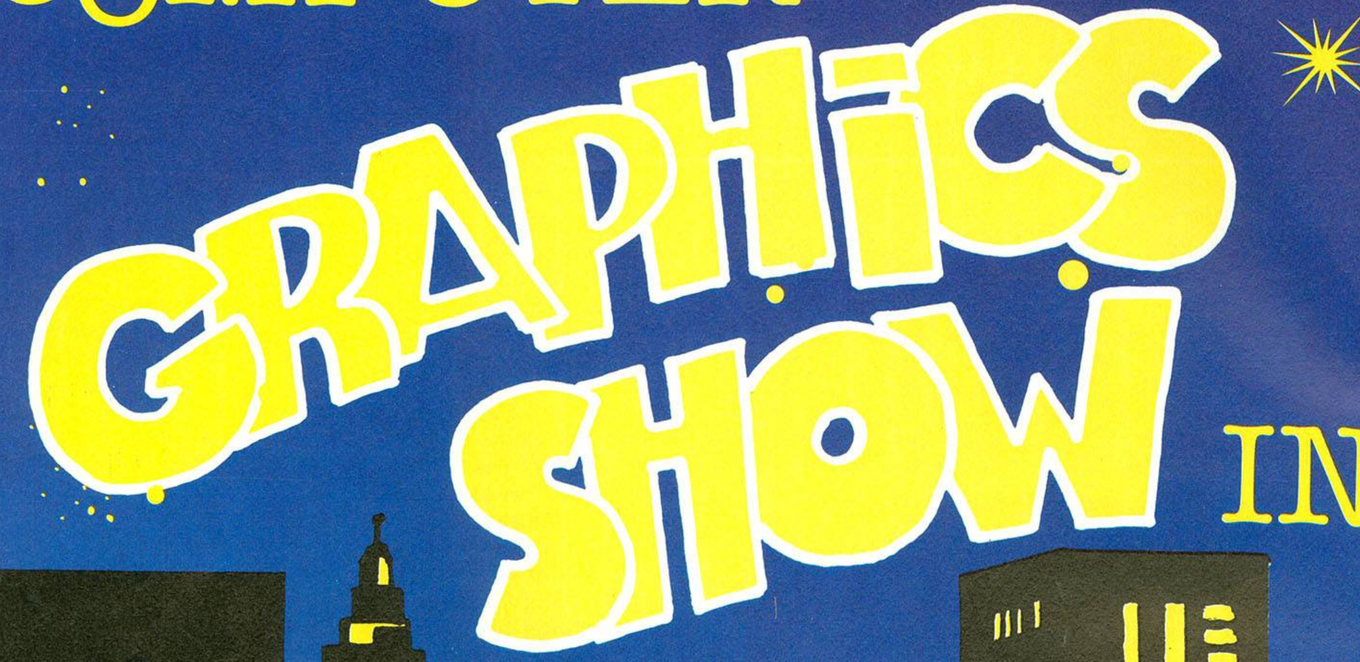
Die Firma Wolf-Computertechnik, bekannt durch den Vertrieb von Public-Domain-Produkten, hat nach dem PD-Renner Kampf um Eriador ein weiteres Low-Cost-Strategiespiel für den Amiga entwickelt, der Name: Return to Earth. Es handelt sich um ein überaus komplexes Weltraum-Handelsspiel, das mit einigen Action-Sequenzen vermischt ist. Es gilt bei Return to Earth die Erde wiederzufinden, die auf keiner der neueren Weltraumkarten eingezeichnet ist. Suchen Sie auf fremden Planeten nach altem Kartenmaterial, und nehmen Sie Transportaufträge an, die Ihnen nicht nur Geldbeträge, sondern auch Erfahrungspunkte bringen. Auf den Strecken zwischen den Planeten kann es natürlich auch vorkommen, daß Sie von Weltraumpiraten angegriffen werden, hier hilft nur noch der Zweikampf. Hervorragende Grafiken sowie digitalisierte Sounds machen dieses Spiel erst spielenswert. Wir werden in der nächsten Ausgabe mehr darüber berichten.

Chuck Yeager's AFT nun auch für CPC

Wie wir von Electronic Arts erfuhren, ist der Flugsimulator Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer auch auf dem CPC in Arbeit. Das Programm gliedert sich in drei Teile: Das erste Level ist eher für Anfänger gedacht, welches den Flugschüler erste Flugerfahrungen, wie Takeoffs und Landeanflüge, lehrt, während der zweite Teil dem Flugschüler verschiedene Flugmanöver beibringt. Im dritten Level kann man akrobatische Stunts und Formationsflüge absolvieren und seine erlernten Fähigkeiten beweisen.

Man hat die Auswahl zwischen mehreren Maschinen, wie die Camel F-1, Spad XIII, P-51 Mustang, aber auch moderne Flugzeuge wie die Blackbird, die F-16 oder F-18. Man darf gespannt sein!

DIE COMPUTER



IN

NEW YORK

Pixel für Pixel Qualität

Das sonnige Kalifornien ist ein Zentrum der Computerindustrie. Bedeutende Firmen, wie beispielsweise IBM, stammen aus dieser Gegend. Aber auch Atari, Apple und andere Hardwareentwickler sind dort ansässig. Nicht nur die Hardwareentwickler haben hier ihr Hauptquartier aufgeschlagen, auch Softwareproduzenten wie Electronic Arts, Sierra Online und viele andere sind hier zu finden. Wenn es jedoch um Computergrafiken geht, fällt zwangsläufig der Name der Computer Graphics Show in New York City. Auf dieser Messe sind nämlich nicht nur die faszinierendsten Grafiken und Animationen zu sehen, sondern auch die neuesten Errungenschaften der Technik, mit denen solche Arbeiten erst ermöglicht werden. Lassen Sie uns nun gemeinsam die Gänge dieser beeindruckenden Show entlang schlendern.

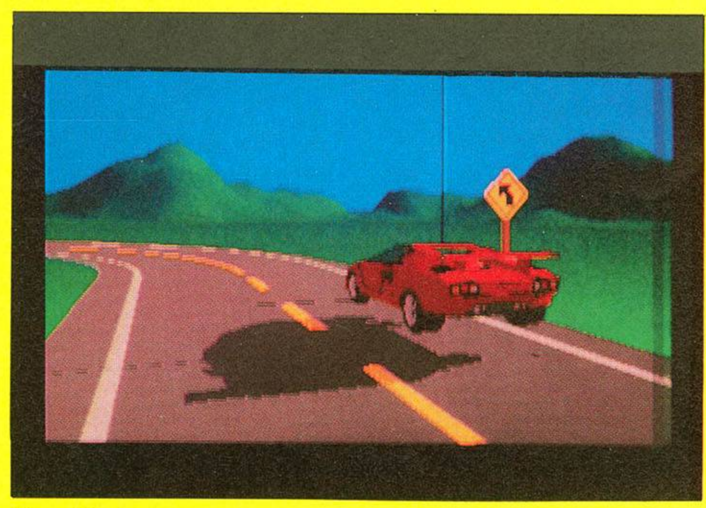



Photo: Marshal M. Rosenthal NYC



Neues aus aller Welt

Der amerikanische Entertainmentcharakter dieser Messe war nicht zu übersehen, überall gab es exzellente Grafiken und Animationen zu bewundern, während Firmen ihre neuesten Programme für die dreidimensionale Darstellung von Körpern vorstellten. Eines der beeindruckendsten Programme war Sculpt Animate 4D, das für den Amiga vorgestellt wurde.

Byte für Byte ist dieses Programm das neueste Update des bekannten Raytracing-Programmes. Einige Features machten in diesem Zusammenhang besonders von sich reden, Gittergrafiken, belegbare Funktionstasten, Metalleffekte auf beliebigen Schriften und bewegliche Schleierfunktionen sind genauso zu sehen wie eine spezielle Animationssprache und eine um ein Mehrfaches gesteigerte Rendering-Geschwindigkeit. Warum wurde dieses Update eigentlich überhaupt erstellt, wenn schon der Vorgänger das Publikum zu Begeisterungsstürmen veranlaßte? Dazu Floyd Wright, Verantwortlicher der Firma Bytes Video Productions:

“Die Anwender leben nicht vom Brot allein, man muß schon ein besonderes Bonbon bieten, um Sie zufriedenzustellen.“

Scanline Rendering ist ein neues Verfahren, das es ermöglicht, eine derartige Objektbeleuchtung so zu realisieren, daß die dreidimensionalen Objekte wie echt aussehen. Dies ist zwar kein echtes Raytracing im bisherigen Sinne, aber das Verfahren spart Zeit, was den eigentlichen Vorteil darstellt. Animationen können nun in wenigen Stunden geändert werden, während bisherige Programme doch Tage oder sogar Wochen benötigten, um den gleichen Effekt zu erzielen. Natürlich ist die Bedienung eines solchen Programmes nicht gerade einfach, zu diesem Zweck liegt dem Programmpaket ein ca. 400 Seiten starkes Handbuch bei, das zum Verständnis unbedingt erforderlich ist. Außerdem können noch gebrauchsfertige Fonts erworben werden sowie Zusatzgeräte, mit denen eine eigene Orbiter-Weltraumstation zusammengesetzt werden kann, zumindest auf dem Computerscreen...

Animation par excellence

Die Rummelplatzatmosphäre der Veranstaltung fand einen Höhepunkt am Apple-Stand, wo auch eine ganze Anzahl von Macintosh-Programmen vorgestellt wurde. Neben Sculpt Animate 4D erregte besonders Paracompṡ Swivel 3D die Aufmerksamkeit des Publikums. Vorgefertigte Grundformen machen es relativ einfach, komplexe Gebilde zusammenzusetzen. Besonders interessant ist dieses Programm im Zusammenhang mit einem Grafik-Interface und “Tweening“, einem Verfahren, das dazu dient, die Zwischenphasen zweier Endpunkte einer Animation zu errechnen. Gibt man beispielsweise einen geschlossenen und einen geöffneten Mund vor, so errechnet das Programm alle nötigen Zwischenstufen zur Animation dieses Vorganges! Außerdem werden noch so wichtige Features wie subtile Schattenverläufe im Rahmen dieses Programms angeboten. Natürlich besteht die Möglichkeit, sich alle Objekte als Wireframes oder gefüllte Polygone darzustellen.

Die Show bot natürlich außerdem Raum für Gespräche zwischen Softwaredesignern und Hardwarespezialisten. Dazu einige Anmerkungen von Roman Ormandy von der Firma Octree Software in New York:

“Hier besteht wirklich eine Chance, den eigenen Horizont zu erweitern und zu sehen, welche Ideen andere entwickelt haben. Die Gespräche, die in diesem Zusammenhang geführt werden, sind äußerst hilfreich, um festzustellen, wer neue Entwicklungen getätigt oder Wege beschritten hat, um die Leistungsfähigkeit der Geräte zu verbessern. Es kann auch nur von Vorteil sein, daß der 'kleine' Amiga in diesen Prozeß voll integriert ist.“

In der Tat, Ormandys Amiga-Programm “Caligari“ ist ein hochwertiges 3D-Animationsprogramm, das durchaus professionellen Ansprüchen gerecht wird. Caligari zeichnet sich zudem durch eine recht einfache Handhabung aus, wie ein Gespräch mit Isauro Del La Rosa, einem bekannten Animationskünstler ergab. Er benötigte lediglich eine Stunde, um ein komplexes 3D-Objekt zu erzeugen. “Es ist wirklich ganz einfach zu benutzen“, so Del La Rosa,“ innerhalb von wenigen Stunden ist es möglich, eine Drahtgitter-Animation zu erstellen. Für einen Designer ist dieses Programm ein Traum. Zum Preis von $1999.00 ist es sicher eine Alternative zu bestehenden Profiprogrammen dieser Art.“





Photo: Marshal M. Rosenthal NYC



Photo: Marshal M. Rosenthal NYC



Commodore groß in Fahrt

Besonderes Interesse erregte auch der Commodorestand, an dem das 2286 Bridgeboard vorgestellt wurde. Der neue Computer aus dem Hause Commodore enthält unter anderem einen voll funktionsfähigen 80286 PC AT. Neben einem AT- und zwei XT-Erweiterungsslots besteht die Möglichkeit, CGA-Grafik und monochrome MDA-PC-Windows simultan mit Amiga-Grafiken darzustellen! Die Maschine ist selbstverständlich autokonfigurierend und auto-bootfähig.

Die neue Janus 2.0 Software unterstützt die Amiga-Harddisk ebenso wie RAM-Drives oder angeschlossene Floppydisk-Stationen sowie die Maus. Der Preis für diese Neuentwicklung liegt noch nicht fest, trotzdem verschlang das Publikum förmlich die Prospekte, um Näheres über den Hochgeschwindigkeits-AT zu erfahren, der seinen Platz innerhalb des Amiga gefunden hatte.

Wenn man über Hardwarekarten spricht, darf die Realvision 24 von Artist keinesfalls übersehen werden. Die Möglichkeiten, die diese Karte bietet, sind schon beeindruckend. Sie kombiniert hochauflösende Grafiken mit einem naturgetreuen Rendering von 16 Millionen Farben! Dieser Echtfarben-Controller bringt ein helles und flimmerfreies Bild auf den Screen. Ein Doppelpuffer sorgt dafür, daß ein Bild dargestellt werden kann, während das andere gerade in den Puffer digitalisiert wird. Sowohl PAL als auch NTSC werden unterstützt, und ein integriertes Genlock-Interface erlaubt es, Videobilder mit Computergrafiken in einer Auflösung von bis zu 1024 x 482 Pixeln miteinander zu kombinieren.

Grafik auf den Screen gezaubert

Unabhängig vom verwendeten Programm und den Ergebnissen, die man damit erzielen kann, braucht man immer noch eine Möglichkeit, seine Ideen auf den Screen zu bringen. Da Zeichnen mit Hilfe des Joysticks oder der Maus nicht unbedingt einfach und benutzerfreundlich ist, könnte bei diesem Problem ein Grafikpad helfen. Easyl, das von der Firma Anakin Research vorgestellt wurde, ist ein druckempfindliches Grafikboard. Die 8,5''x 12'' große Arbeitsfläche kann dabei mit einem normalen Stift bearbeitet werden. Die Amiga-Version bietet zudem noch die Möglichkeit, parallel zu diesem Pad auch die Maus zu benutzen. Die

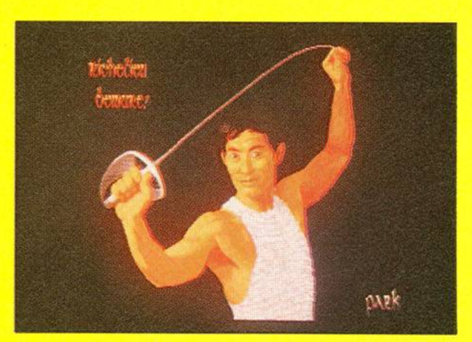
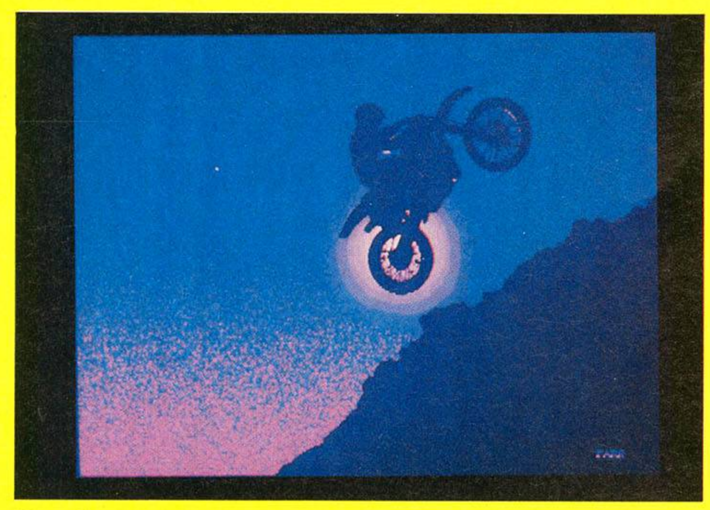


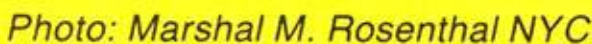
Photo: Marshal M. Rosenthal NYC

Installation stellt auch den Ungeübten vor keine Schwierigkeiten. Mittels eines Interface wird das Pad an den Expansion Port des Amiga angeschlossen; der Anschluß ist selbstverständlich durchgeschleift. Für den Amiga 2000 sieht die Sache etwas anders aus: für dieses Modell gibt es eine Einbaukarte, die mit im Gehäuse untergebracht werden kann.

Interessant ist auch die Tatsache, daß man zwischen dem Linkshänder- und Rechtshändermode wählen kann. Membrananordnungen simulieren bei diesem Pad die beiden Mausbuttons. Mit diesen Anordnungen wird, wie bei der bekannten Maus, der Zeichenmodus gewählt, mit Hilfe der anderen "Taste" kann Gezeichnetes wieder entfernt werden. Weiterhin ist zu sagen, daß anhand des Pads auch verschiedene Steuerfunktionen zugänglich sind. So kann vom Pad aus beispielsweise der Screenmode eingestellt werden. In das Pad integriert ist ebenfalls noch ein Zeichenprogramm sowie einige Animationsfunktionen.

Die MS-DOS-Variante von Easyl darf ebenfalls nicht übersehen werden. Das Pad ist mit der Amiga-Version identisch, allerdings muß auf MS-DOS-Geräten zunächst die entsprechende Hardwarekarte eingebaut werden. Easyl arbeitet übrigens mit allen kompatiblen PS/XT/AT zusammen. Die Karte beinhaltet eine Standard RS 232C Schnittstelle, was die Benutzung einer seriellen Maus wie beim Amiga ermöglicht. GEM- und WINDOW-Grafik-Ausstattung werden ebenso unterstützt wie eine ganze Reihe kommerzieller Software. Bei aller Begeisterung über diese sicherlich sinnvolle Hard- und Software gab es allerdings noch viel mehr auf dieser Show zu entdecken. Es existieren noch eine Reihe anderer Möglichkeiten, um Bilder zu übertragen. In diesem Fall ist die Rede von 35-mm-Diapositiven. Nun ist eine Digitalisierausrüstung nicht gerade eine neue Angelegenheit, aber Nikons Film Scanner LS-3500 verdient schon einen genaueren Blick. Die Maschine zerlegt 35-mm-Filme in ihre Farbkomponenten, und die Reproduktion hat immerhin eine High-Res-Auflösung von 4096x6144 Pixeln! Zwei verschiedene Modi stehen zur Auswahl. Der erste ermöglicht den schnellen und sauberen Transfer, der zweite alle Arten von Änderungen an den Bildern. Das Gerät











zeichnet sich besonders durch die Tatsache aus, daß eine ganze Anzahl von Computern genutzt werden kann, die entweder über eine RS-232C- oder GP-IB-Schnittstelle verfügen. Der Preis für dieses Gerät wird $10.000 betragen. Trotz des, auf den ersten Blick, hohen Preises werden hier Features geboten, die ihr Geld wert sein dürften.

Um aber zur Animation zurückzukehren, wie nun die Grafiken auf den Screen zaubern? Mission Graphics wartet hier mit einer Lösung auf. Mission Graphic bietet einen Service an, um mit dem Computer erstellte Animationen auf ein Videoband zu überspielen, und zwar in der gleichen Qualität wie professionelle Studios. Neben dem Verkauf von Amigas benutzt Mission Graphics diese Maschinen ebenso für den professionellen Einsatz. Zu diesem Zweck wurde der Amiga allerdings in eine Metallbox gepackt, um auf diese Weise auch den mobilen Einsatz des Gerätes sicherzustellen. Allerdings muß sich jeder im klaren darüber sein, daß nicht alle handelsüblichen Videorekorder angeschlossen werden können. Professionelle Videomaschinen sind schon erforderlich, um den vollen Leistungsumfang nutzen zu können. Weitere Features erläutert Vince Bilotta:

"Wenn man den zur Verfügung stehenden Speicherplatz auf einer Diskette in Betracht zieht, stellt man fest, daß eine 30-Sekunden-Animation mit vielen Details durchaus 90 Megabyte in Anspruch nehmen kann. Sogar eine Harddisk ist unter diesen Umständen schnell an der Grenze ihrer Kapazität angelangt. Und wem stehen schon acht Megabyte RAM zur Verfügung? Aus diesem Grund haben wir einen Computer wie den Amiga mit einem Panasonic 7500A kombiniert. Dies ist wahrscheinlich eine äußerst preiswerte Methode, um professionelle Ergebnisse zu erzielen. Mit Hilfe des Super-VHS-Rekorders können so einzelne Frames aufgezeichnen werden. Weitere Einstellmöglichkeiten, die normalerweise nur bei Profi-Equipment anzutreffen sind, sind ebenfalls in diese Anordnung integriert. Zu einem Preis von $5000 werden hier Möglichkeiten er-

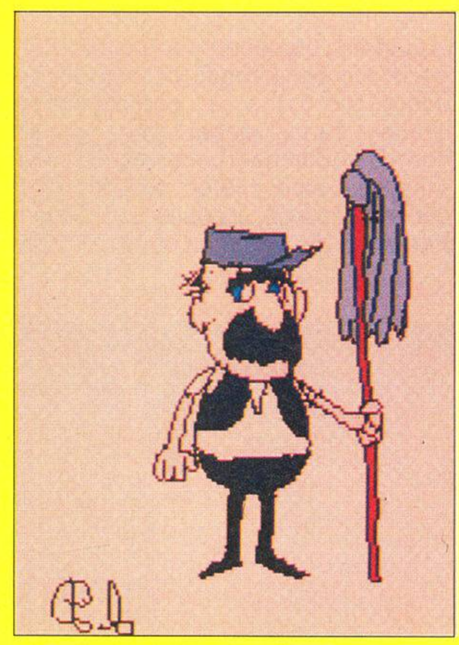


Photo: Marshal M. Rosenthal NYC

Die Anbieter

Amiga 2286 Bridgeboard
Commodore International
1200 Wilson Drive
West Chester, Pennsylvania 19380

Artist Realvision 24
Control Systems
2675 Patton Road
St. Paul, Minnesota 5513

Caligari
Octree Software
311 West 43rd Street, Suite 904
New York, New York 10036

Discus Optical Disk System Aga
90 Fifth Avenue
New York, New York 10011-7696

Easyl
Anakin Research Inc.
100 Westmore Drive
Unit 11C, Rexdale
Ontario, Canada M9V 5C3

Mission Graphics
433 East 6th Street
New York, New York 10009

Nikon Film Scanner LS-3500
Nikon, Inc./Electronic Image Engineering Division
623 Stewart Avenue
Garden City, New York 11530

Swivel 3D
Paracomp
123 Townsend Street
San Francisco, California 94107

Sculpt Animate 4D/Orbiter/Space Station Disk/Tate Fonts I
Byte by Byte
9442 Capitol of Texas Highway North,
Suite 150
Austin, Texas 78759

Videofax
Interactive picture Systems
42 East 23rd Street
New York, New York 10010



öffnet, die bisher professionellen Studios vorbehalten waren. Zieht man den Anschaffungspreis ins Kalkül und vergleicht diesen mit den Preisen der Studios, stellt man relativ schnell fest, daß hier wirklich eine preiswerte Lösung vorliegt. Trotz dieser Preisgestaltung können es sich viele Anwender nicht leisten, die eben angesprochene Hardware zu kaufen. Aus diesem Grund bietet nun Mission Graphics den Service an, von eingesandten Disketten Animationen auf Videoband zu übertragen. Das wichtigste an der Neuentwicklung, so Vince Bilotta, ist die Tatsache, daß es mit Hilfe des Amiga möglich ist, einen derart hohen Standard zu erreichen."







Photo: Marshal M. Rosenthal NYC



DISCUS



Bei derart hitzigen Speicherplatzdiskussionen erregte ein High-Tech-Produkt besondere Aufmerksamkeit. DISCUS, eine les-und beschreibbare Optical-Disk, kann hier neue Maßstäbe schaffen. Die im 5,25''-Format gehaltene Disk kann mit Hilfe eines Lasers sowohl gelesen als auch beschrieben werden. Nach Angaben der Hersteller (AGA, Inc.) hat eine optische Disk ein Speicherangebot von ca. 500.000-Seiten Text! Im Gebrauch verhält sich das optische Drive wie eine sehr schnelle Harddisk. Zunächst nur für AT&T-Maschinen vorgesehen, befindet sich zur Zeit eine Entwicklung für den Macintosh in Arbeit. Der Controller dieses Drives ist außerdem noch in der Lage, Floppydisks und ein CD-Rom zu verwalten. Mit einem Preis von $4500 liegt dieses System im gleichen Bereich wie die ersten Personalcomputer.

Mit Fax geht's fix...

Faxmaschinen sind in letzter Zeit in den Vereinigten Staaten sehr in Mode gekommen. Mit ihnen haben natürlich auch einige unangenehme Dinge Einzug gehalten, wie zum Beispiel die sogenannten "junk mail". Darunter versteht man Schreiben und Angebote, die man weder bestellt noch sonst in irgendeiner Form geordert hat. Auf der Computer Graphics Show war diesmal allerdings etwas Neues im Faxbereich zu verzeichnen. Ein weiterer Anwendungsbereich eröffnet sich mit der Verarbeitung bzw. Übertragung von Videobildern über eine normale Telefonleitung. Videofax, so der Name des neuen Gerätes von der Firma Interactive Picture Systems, ist zunächst einmal in der Lage, bis zu 1000 Videobilder aufzunehmen und ohne Qualitätsverlust auf einer Harddisk zu speichern. Ein automatisch ablaufender Vorgang befähigt dann eine handelsübliche Faxmaschine, ein Farbbild in High-Res-Fernsehqualität innerhalb von drei Minuten zu verschicken. Und das alles mit Hilfe einer gewöhnlichen Telefonleitung!

Während die Volksfeststimmung auf dieser Messe neuen Höhepunkten entgegengeht, wird es für uns Zeit, unseren Streifzug langsam zu beenden. Nur ein totaler Stromausfall könnte hier die faszinierenden Grafiken, Animationen und Hardware-Demonstrationen stoppen. Die Technologien werden immer ausgefeilter und beschreiten oft neue Wege. So fällt es uns in der Tat schwer, die Show im nächsten Jahr abzuwarten.

(by Marshal M. Rosenthal/mm)

Der Autor dieses Artikels, unser amerikanischer Mitarbeiter Marshal M. Rosenthal, ist als freier Journalist und Fotograf in der ganzen Welt unterwegs. Artikel und Fotos von ihm sind bereits in zahlreichen Publikationen in den USA, England, Spanien, Frankreich und Mexiko erschienen. Wir werden in Zukunft sicher noch öfter über Neuheiten auf dem amerikanischen und internationalen Markt berichten. (Anmerkung der Redaktion)





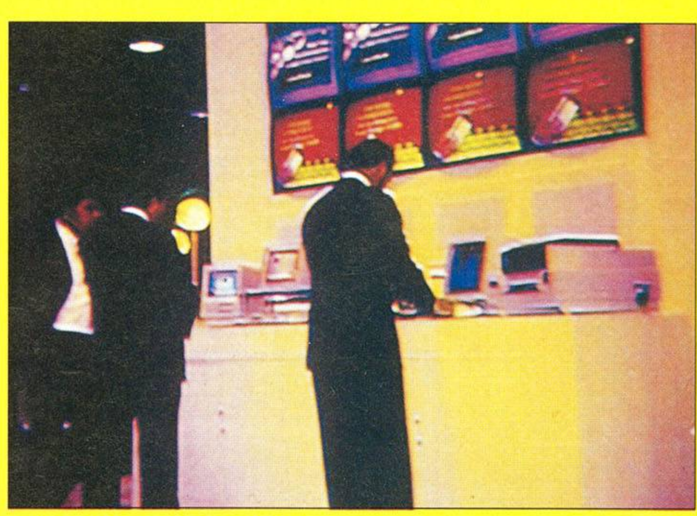
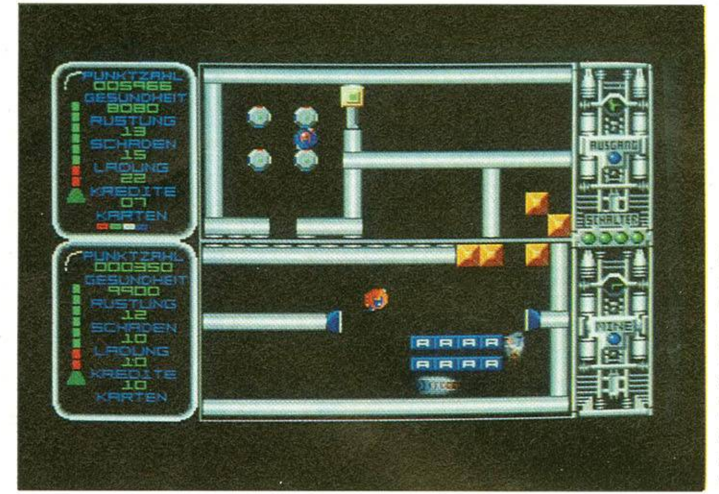


Photo: Marshal M. Rosenthal NYC



Hersteller: Psyclapse
Vertrieb: Rushware
System: Atari ST, Amiga
Preis: 49,95 DM



Bildschirmfoto Atari

Diverse Schalter müssen betätigt werden, um unüberwindbare Energiebarrieren auszuschalten. Dabei kommt es aber auch auf die richtige Kombination an.

Aus eins mach zwei!

Nach einer Mandeloperation müssen Sie feststellen, daß Sie sich auf einem fremden Planeten befinden; Wie Sie dort hingekommen sind, werden Sie sich fragen – nun, während Sie noch in der Narkose auf dem Operationstisch lagen, hat Sie eine intergalaktische Kopier-Gang gekidnappt und dupliziert. So komisch das klingen mag, Sie sind Herr über zwei Körper, um es genauer auszudrücken: Sie sind zwei Personen!
Nebenbei erfahren Sie zu allem Übel auch noch, daß Sie (beide) in das Regiment der Queen's Cloned Highlanders aufgenommen wurden, deren Aufgabe darin besteht, sich auf abenteuerliche Kämpfe mit außerirdischen Lebensformen einzulassen. Machen Sie sich auf ein haarsträubendes Abenteuer gefaßt.

Sesam öffne Dich

Sie finden sich in einer Art Labyrinth wieder, in dem es vor feindlich gesinnten Außerirdischen nur so wimmelt. Diese auszulöschen ist nun also Ihre Aufgabe. Doch nicht nur das stupide Herumgeballere ist Sinn des Spieles. Nein, es müssen auch verschiedenfarbig gekennzeichnete Karten gesucht werden, um durch die vielen Türen zu gelangen, hinter denen viele nützliche Gegenstände lagern. Mittels dieser Gegenstände können Sie unter anderem verbrauchte Energie sofort zurückgewinnen, Ihre Kampfkraft steigern oder auch die bereits erwähnten Karten ergattern. In einigen Fällen müssen auch bestimmte Schalter betätigt werden, die undurchdringliche Energiebarrieren ausschalten. Hat man alle Gegenstände aufgesammelt, öffnet sich ein Ausgang in das nächste Level.

Was bringt's?

Captain Fizz meets the Blaster-Trons ist ein Spiel für zwei Spieler, das langanhaltenden Spielspaß verspricht. Hier muß darauf hingewiesen werden, daß die Steuerung der beiden Spieler besser über zwei Joysticks erfolgen sollte, denn mit der Maus kommt man gewiß nicht weit, da diese zu ungenau ist. Der Bildschirm splittet sich in zwei Fenster, wobei das obere für Spieler eins und das untere für Spieler zwei relevant ist. Man sollte auch darauf achten, daß beide Spieler sich die verschiedenen Farbkarten teilen, da man nur mit der jeweils richtigen Karte durch die Türen gehen kann. Wir wollen ja nicht, daß wir unseren Mitspieler ein- bzw. ausschließen, oder? Manche Sequenzen sind nur durch die Zusammenarbeit beider Spieler spielbar, so zum Beispiel das Ausschalten der Energiefelder, das nur eine kurze Zeit wirkt. Grafisch gesehen haben auch hier die Programmierer viel Wert auf Details gelegt, aber das ist man ja von Psygnosis/Psyclapse schon gewohnt. Bemängeln muß ich lediglich die Tatsache, daß die beiden Teilbildschirme nicht scrollen. Dies bedeutet, daß man stellenweise seine Gegner erst zu spät ausmachen und sein Leben schon relativ früh ausgehaucht werden kann. Auch das Handbuch ist etwas dürftig ausgefallen, aber nach einigem Spielen kommt auch der Unversierteste doch recht gut zurecht. Alles in allem ist Captain Fizz in unserer Redaktion auf großen Anklang gestoßen; wir können das Spiel auf jeden Fall empfehlen.

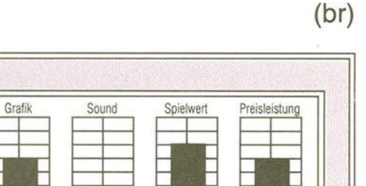
(br)

★



Bildschirmfoto Atari

Strategie und Geschicklichkeit sind bei diesem Spiel Trumpf, denn einige der 22 Level können doch ziemliches Kopfzerbrechen bereiten.



Advanced Ski Simulator

Hersteller: Code Masters
Systeme:Amiga
Testversion: Amiga
Preis: 64.95 DM

Schußfahrt mit Hindernissen

Kitzbühl, Zermatt oder Garmisch-Partenkirchen, Skifahren erfreut sich großer Beliebtheit. Leider spielt das Wetter nicht immer mit, und statt verzuckerter Winterlandschaften erblickt der Sportbegeisterte nur schlammige Wiesen und Hänge.

So problematisch es in der Praxis ist, dem weißen Sport zu frönen, so preiswert und einfach schien es, das Skifahren als Computersimulation umzusetzen.

Slalom in Seefeld

Der Advanced Ski Simulator schnallt dem Spieler die Bretter unter die Füße und postiert ihn in Form eines kleinen Pixelsportlers am Start. Vom Fleck weg wird vom Spieler heftigstes Feuerknopfbetätigen erwartet. Dadurch benutzt der Athlet die Skistöcke.

Nun kann der Spieler noch die Richtung, in die der Pixelheld schaut, verändern und ihn in jede beliebige Richtung drehen.

Die Grafik der Abfahrten folgt strengen, geometrischen Regeln und wird durch gegeneinander versetzte, nach unten geneigte Rechtecke zusammengesetzt. Es entsteht ein Szenario, das an Spiele à la Marble Madness erinnert. In diesem recht starr anmutenden Umfeld stehen Tannen, Hütten, Erdhügel, allerlei Schaulustige und natürlich die Slalomtore, die den Streckenverlauf markieren. Zusätzlich kann sich der Spieler an den bereits im Schnee befindlichen Spuren orientieren. Es zeigt sich, daß das Vorankommen in diesen Rinnen leichter ist, als im unberührten, tiefen Schnee.

Die Grafik kann zwar als gelungen bezeichnet werden, jedoch scheinen der Programmierer und der Grafiker einander uneins gewesen zu sein; es kommt zum Beispiel vor, daß die Grafik weit und breit kein Hindernis zeigt, das Programm jedoch auf ein solches besteht und die Spielfigur anhält. Auch scheint man die Zwei-Spieler-Option nicht recht durchdacht zu haben. Der Bildschirm behält immer den Skifahrer, der in Führung liegt, im Bild. Zwar befindet sich rechts neben dem eigentlichen Spielfeld noch eine schematische Draufsicht der Piste mit Positionsanzeige der beiden Spieler, sich aber danach zu orientieren und die ohnehin nicht leichte Abfahrt zu beenden, erwies sich als unmöglich.



Bildschirmfoto: Amiga

Was hier auf den ersten Blick wie ein Schachbrett nach einem Erdbeben aussieht, entpuppt sich beim näheren Hinsehen als Skipiste vom Reißbrett.

Resümee

Computerbesitzer, die auf der Suche nach einem anspruchsvollen und realistisch gemachten Skisimulator sind, werden von diesem Produkt wohl eher enttäuscht werden. Auf den ersten Blick fällt der Advanced Ski Simulator durch seine rundherum gefällig gestaltete Machart auf, die Tücke sitzt im Detail.

Neben der mißratenen 'Zwei-Spieler-Option' vermißten wir eine 'Continue'-Funktion. Das bedeutet, wer die zweite Piste nicht in den vorgegebenen 50 Sekunden schafft, muß sich im nächsten Spiel erst wieder auf der ersten Piste qualifizieren.

Ob man nun alleine oder zu zweit spielt, macht in der Praxis keinen Unterschied, da der zweite Skifahrer immer mitfährt und der Computer den menschlichen Mitspieler ersetzt. Dieser legt eine recht rüde Fahrweise an den Tag und behindert damit den Spieler nicht wenig.

Summa summarum ist es eigentlich schade um den Advanced-Ski-Simulator, es hätte ein feines Spiel draus werden können.

(hs/mm)



Bildschirmfoto: Amiga

Ein knappes Zeitlimit steht dem Spieler für jede Piste zur Verfügung. Erreicht er das Ziel nicht in der vorgegebenen Zeit, oder er versäumt es, alle gesteckten Tore zu umfahren, droht Disqualifizierung.

Grafik | Sound | Spielwert | Preisleistung

Unsere Meinung

Software Review



Hersteller: Sierra Online
System: MS-DOS
Preis: DM 99,95



Bildschirmfoto: MS-DOS

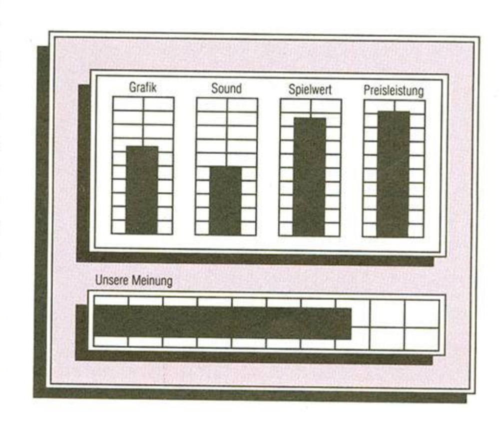
Gold, Gold, GOLD!!!

Kaum ein anderes Ereignis hat derart weltweite Aufmerksamkeit erregt wie der Goldrausch. Im Jahre 1848 wurde bekannt, daß in Kalifornien große Mengen Gold gefunden wurden. Nachdem sich diese Nachricht über die ganze Welt verbreitet hatte, setzte ein wahrer Strom von Glücksrittern ein, die über Nacht zu schnellem Geld gelangen wollten. Jeder, der auch nur einen Funken Abenteuerlust in sich hatte, verließ Haus, Hof und Familie, um sich einem der vielen Trecks Richtung Westen anzuschließen. Schließlich sollte den Erzählungen zufolge dort das Gold förmlich auf der Straße liegen. Da Kalifornien zu dieser Zeit auch nur sehr spärlich bevölkert war, war Raum für jeden vorhanden, der der Erde das Gold entlocken wollte. Eine Schippe in einem Loch zeigte an, daß hier bereits jemand seinen Claim abgesteckt hatte. Zumindest im ersten Jahr des Goldrausches genügte dies, um seinen Anspruch auf dieses Stück Land auszudrücken. Mit den Diggern kamen dann auch die Händler, Wirte, Bordsteinschwalben und alle anderen, die mittelbar oder unmittelbar am Goldrausch verdienen wollten. Das zumeist hart verdiente Gold wechselte dann auch schnell den Besitzer, Preise für Waren des täglichen Bedarfes änderten sich fast täglich und stiegen bisweilen auch ins Uferlose. Was übrig blieb, wechselte dann bei den diversen Pokerveranstaltungen den Besitzer. War ein Goldfeld ausgebeutet, zogen die Digger manchmal über Nacht an die nächste ergiebige Fundstätte und hinterließen auf diese Weise die sogenannten Geisterstädte, die heute wieder als Sehenswürdigkeiten zu bewundern sind...



Jedem Digger seinen Claim

Jeder, der gerade angekommen war, schlug ein provisorisches Lager auf, in der Hoffnung, bald schon sehr reich zu werden. Und tatsächlich, manche Menschen schienen vom Glück begünstigt zu sein und nur so über den Reichtum zu stolpern. In Kalifornien gab es eine ganze Reihe von Goldgräbern und Farmern, die mit einem Handgriff ein kleines Vermögen gefunden hatten. Diesen stand natürlich eine sehr große Anzahl von Glücksrittern gegenüber, die sich mit den Früchten ihrer Arbeit gerade so am Leben erhalten konnten. Aber der Reichtum konnte ja schon unter der nächsten Schaufel Erde verborgen sein. Diese Aussicht lockte insgesamt 250.000 Menschen nach Kalifornien. Einer von ihnen war Jerrod Wilson, dem Sie auf der Suche nach Ruhm und Reichtum behilflich sein können. Unser Abenteuer beginnt in Brooklin Heights, New York, im Jahre 1848. Als durchschnittlich verdienender Zeitungsangestellter hat Jerrod langsam die Monotonie des Alltags satt. Ein Abenteuer käme wie gerufen, um einmal dieses Einerlei zu durchbrechen. Noch hat sich die Nachricht vom Goldrausch nicht bis nach Brooklin Heights herumgesprochen. Neben einer zweckmäßigen Ausrüstung stellt sich dann die Frage nach der günstigsten Anreise. Immerhin sind rund 2900 Meilen zurückzulegen, bis die goldhaltigen Felder in Reichweite rücken. Drei verschiedene Reiserouten stehen zur Auswahl, um Kalifornien zu erreichen. Der Weg mit dem Schiff über Kap Hoorn beträgt ca. 18.000 Meilen. Skorbut und Hunger stellen auf diesem Weg nur zwei der zahlreichen Risiken dar. Der nächstkürzere Weg führt über die Landenge von Panama. Im Jahre 1848 ist natürlich der Panamakanal noch nicht vorhanden, so daß eine gehörige Wegstrecke durch den Panamadschungel zurückgelegt werden muß. Auch dieser Weg birgt gewisse Gefahren. Im Dschungel müssen Sie unter anderem damit rechnen, von Eingeborenen ausgeraubt zu werden. Killerameisen, infizierte Mosquitos und Giftschlangen geben einen Einblick in die exotische Fauna von Mittelamerika. Aber auch die dort ansässigen Pflanzen mit ihren messerscharfen Blättern sollten nicht unterschätzt werden. Der dritte Weg zum großen Geld führt nach alter Pioniertradition quer durch Amerika. Von Brooklin Heights führt der Weg mit dem Schiff über die großen Seen zunächst nach Fort Independence. Von dort aus be-



steht die Möglichkeit, sich einem der großen Trecks anzuschließen, die in Richtung Kalifornien aufbrechen. Auch dieser Weg ist mit Tücken gepflastert. Da Ihnen die Wahl des Aufbruchtermins übertragen wird, haben Sie eine große Verantwortung. Begeben Sie sich zu früh auf die Reise, bleiben die Planwagen im Schlamm stecken, fahren Sie zu spät, finden die Tiere nicht mehr genug zu fressen und Sie müssen mit dem Wintereinbruch rechnen.

Es ist eben im Jahre 1848 schon ein Abenteuer, einen Kontinent zu durchqueren. Jedoch, gelingt es Kalifornien zu erreichen, wartet vielleicht doch noch der große Reichtum.

Reisevorbereitungen

Ganz im Vertrauen: Wenn Sie Ihre Reisevorbereitungen nicht abgeschlossen haben, bevor die Goldfunde publik werden, haben Sie schon so gut wie verloren. Spätestens zu diesem Zeitpunkt wollen alle nach Kalifornien, was zu einer erheblichen Verteuerung aller Passagen führt. Daher empfiehlt es sich, zunächst einmal Brooklin Heights genau zu erforschen und in einem erneuten Durchgang gezielt vorzugehen.

Innerhalb Ihres Hauses gibt es einige Dinge zu finden, die Ihnen später von Nutzen sein können. Haben Sie diese eingesammelt, können Sie das Haus Ihrer Eltern getrost verkaufen, die $ 850 können Sie zwecks Bezahlung der Schiffspassage gut gebrauchen. Ein Besuch bei der Post bringt einen Brief des lange verschollenen



Bildschirmfoto: MS-DOS

Während der Überfahrt können Sie Ihre Fortschritte anhand der Landkarte überwachen. Leider verläuft die Reise meist nicht so problemlos, wie man aus heutiger Erfahrung gewohnt ist.

Bruders zutage, der offensichtlich bereits in Kalifornien angekommen ist. Ein Besuch bei der Bank erbringt weitere $ 200, die unserer Reisekasse ein weiteres Polster verschaffen. In den Shops der Stadt können Sie weiterhin alles erwerben, was für die Reise erforderlich ist. Ob Schaufel oder Hacke, Mosquitonetz oder Laterne, Sie müssen nur entscheiden, was für Ihre Reise wirklich wichtig ist. Haben Sie alles beisammen, können Sie bei einem Besuch im Dock ein Plakat ausfindig machen. Dort ist dann auch die Adresse zu finden, an der Passagen gebucht werden können.

Insgesamt 60 Punkte kann man theoretisch in Brooklin Heights erreichen, sicher ein Indikator für die Qualität der getroffenen Reisevorbereitungen.

Im Stadtpark ist übrigens ein hübsches Rondell zu finden. Wenn Sie über eine Laterne verfügen, sollten Sie sich den Boden dieses Häuschens einmal genauer ansehen...

Nach dem Kauf des Tickets haben Sie keine Zeit mehr für Einkäufe. Sie sollten sich unmittelbar zu Ihrem Transportmittel begeben. Der Dampfer legt übrigens an dem Dock ab, in dessen Nähe Sie das Plakat gefunden haben.

Nach einem zunächst unbeschwerten Reiseabschnitt müssen Sie dann allerdings beginnen, aktiv an Ihrem Erfolg mitzuarbeiten.

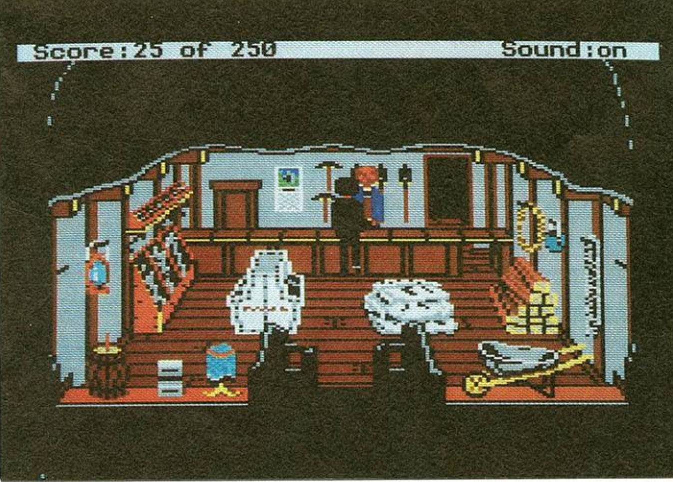
Resümee

Ein goldenes Adventure im wahrsten Sinne des Wortes. Zwar kann sich Gold Rush grafisch nicht mit King's Quest IV messen, trotzdem ist es den Grafikern und Programmierern auch in diesem Spiel gelungen, viel Pep in eine reale Thematik zu bringen.

Ein umfangreiches Handbuch gibt Hintergrundinformationen über die Zeit des Goldrausches und birgt so manchen Insider-Tip, der später unnötige Verluste vermeiden hilft. Und hat man erst einmal mit den Reisevorbereitungen begonnen, kann man sich dem Charme von Gold Rush kaum noch entziehen.

Gold Rush setzt die Tradition der Sierra Adventures in einer Weise fort, die aus Space Quest und Police Quest bekannt ist. Wir möchten Ihnen Gold Rush gerne empfehlen.

(mm)



Im Hardwarestore kann man alles erwerben, was das Goldgräberherz erfreut. Allerdings kann man immer nur drei Gegenstände aus einem Shop mitnehmen. Eine genaue Auswahl ist erforderlich, wenn man unterwegs nicht dem Siechtum anheim fallen will.

Bildschirmfoto: MS-DOS

Galdregons Domain

Hersteller: Pandora
Systeme: Atari St, Amiga
Testversion: Amiga
Preis: 64,95 DM



Die Suche nach den verlorenen Gemmen

Fünf Gemmen, versteckt oder verloren in den dunklen Schründen finsterer Unholde, sind das zentrale Thema dieses neuen Fantasy-Rollenspieles.

Azazael, ein lange totgeglaubter Magier der schwarzen Künste, ist durch die diabolischen Rituale seiner Anhänger wieder ins Reich der Lebenden geholt worden. Nun sinnt er auf Rache an denjenigen, die ihn vor Äonen in das Reich des Todes verstießen: die Menschen. Dazu sollen ihm eben jene fünf Gemmen verhelfen, die ihrem Besitzer Mächte jenseits jeder Vorstellung zu erschließen vermögen.

Alle haben sich angesichts so viel Bosheit und Haß verkrochen, nur wir konnten es mal wieder nicht lassen und schlüpften in die Rolle eines muskelstarrenden Barbaren, dessen Job es sein soll, die magischen Juwelen vor dem Magier zu finden und diese dann König Rohan, dem rechtmäßgen Herrscher des Reiches, zu übergeben.

Galdregons Schergen...

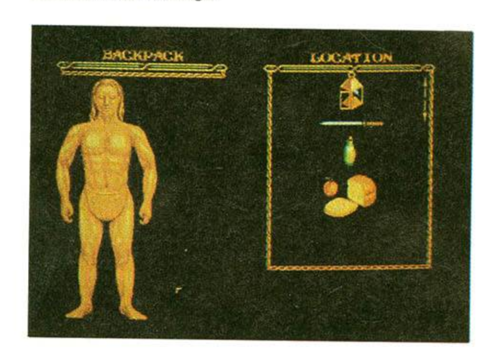
Man kann nicht behaupten, daß die Softwareindustrie das Fantasy-Genre stiefmütterlich behandeln würde. Doch nicht nur mit vielen Neuerscheinungen wird der Spieler verwöhnt, auch die Qualitäten, die hier produziert werden, liegen zumeist weit über dem Durchschnitt. Galdregons Domain konfrontiert den Spieler mit einer komplexen Spielwelt, jedoch überfordert es ihn nicht durch überkomplizierte Regeln. Man schlüpft in die Rolle eines Barbaren, jedoch braucht dieser nicht erst kreiert zu werden, er kommt im Standard einher.

Kaum fertig eingeladen, konfrontiert das Spiel den Benutzer mit einem



Bildschirmfoto: Amiga

In die Goldmine der Zwerge sollte sich der Abenteurer erst begeben, wenn er ein gutes Schwert und eine Rüstung bei sich hat. Ohne diese Utensilien ist ein solches Unterfangen tödlich!





Ausblick in eine fantastische Märchenwelt, durch die der Spieler wandern muß.

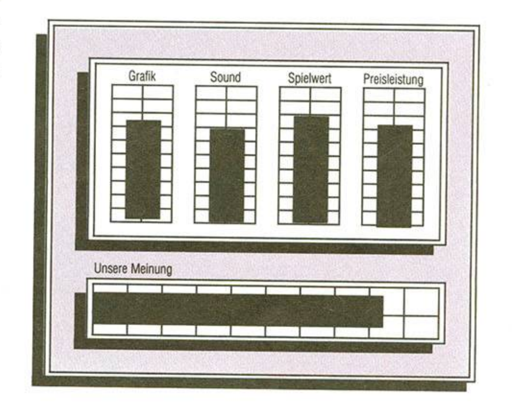
Die Grafik präsentiert jeweils einen Blick in die Tiefe der Landschaft, andere anwesende Personen werden im Vordergrund des Bildes dargestellt. Die Abenteuer um die magischen Gemmen führen den Spieler durch ein ganzes Königreich, und von Schauplatz zu Schauplatz wird der Spieler durch immer neue Hintergrundgrafiken überrascht. Unterirdische Minengänge, finstere Türme, unheimliche Paläste und dunkle Wälder. Die eigentliche Befehlseingabe erfolgt über die Maus. So gut durchdacht diese Steuerung ist, so gediegen ist die funktionale Icongrafik gestaltet.

Natürlich muß während des Spielens nicht nur gekämpft werden, mit den vielen verschiedenen Personen zu handeln und verhandeln, trägt wie die Auseinandersetzung mit Bösewichten zur Lösung bei.

Fazit

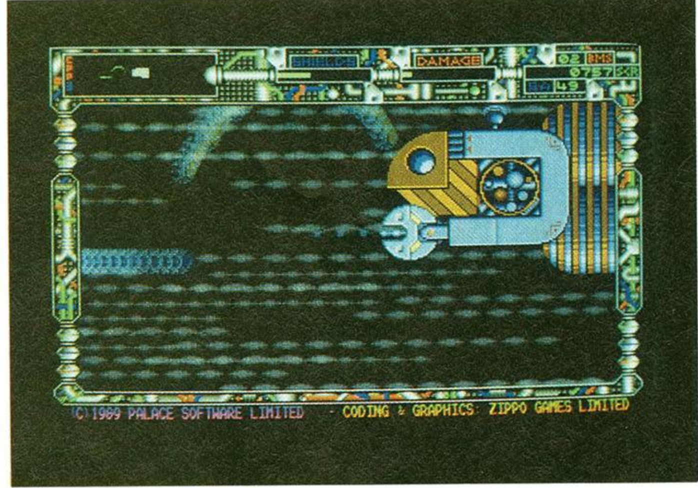
Ein Fantasy-Rollenspiel, das es zwar nicht ganz geschafft hat, wirklich Neues zu präsentieren. Aber alles ist wohlfeil gemacht, von den stimmigen Geräuschen in den Verliesen und Höhlen bis zu der farbenfrohen, detailliert und abwechslungsreich gestalteten Grafik. Auf allzuviel Realismus und Komplexität hat man hier keinen gesteigerten Wert gelegt. Das bedeutet nicht etwa, daß Sie Galdregons Domain an einem Abend durchspielen könnten oder daß der Spielverlauf flach und langweilig wäre. Vielmehr wurde alles was den Spieler verwirren oder ihn von seiner eigentlichen Aufgabe ablenken könnte, weggelassen. Ein feines Spiel, das ich mir sicherlich noch öfters ansehen werde.

(hs)



Cosmic Pirates

Hersteller: Palace Software
Systeme: Atari St, Amiga, C 64
Testversion: Amiga
Preis: 64,95 DM



Bildschirmfoto: Amiga

Da lacht das Piratenherz: ein voll beladener Frachter. Doch wie bei den seefahrenden Piraten, so steht auch hier vor der Beute das Entern.

Ohne Fleiß kein Preis

COUNCIL heißt Sie in NEST 51 willkommen. Wir begrüßen Ihren Entschluß, sich unserer Organisation anzuschließen.

Ihre Ausbildung zum Weltraumpirat wird zunächst in unseren Simulatoren erfolgen. Dort werden Sie auf die harten Auseinandersetzungen im Weltraum vorbereitet.

Ihre Trefferquote, die Sie während des Simulatorttrainings erzielen, wird zu Ihrer Einstufung als Pirat herangezogen. Je besser die Bewertung, desto lukrativer die Missionen, die Ihnen von COUNCIL zugeteilt werden.

Haben Sie im Simulator genug Erfahrungen gesammelt, wartet die erste Mission auf Sie.

Ein Raumfrachter der A-Klasse transportiert auf dem Treck durch die Galaxie Güter durch den Sektor DOKO 10, Sub-Sektor unbekannt. Der Wert der Frachterladung wird auf 421 200 Credits geschätzt, von denen, nach Abzug der COUNCIL-Spesen und Honorare, noch ca. 5000 für Sie übrigbleiben...

Weißer Schädel auf schwarzem Grund!

Wie die historischen Piraten, so haben sich auch die Freibeuter des Weltraumzeitalters einen Unterschlupf geschaffen, von dem aus sie ungestört operieren können. Dieser Schlupfwinkel ist die in einem Asteroidenhaufen gelegene Raumstation NEST 51. Dort herrscht COUNCIL, eine Art Piratengilde, uneingeschränkt. Ein Agentennetz trägt COUNCIL-Informationen über Warentransporte überall im bekannten Universum zu. COUNCIL bewertet die Informationen und gibt sie in Form von Missionen an die Raumpiraten weiter.

Nun, wir wollen Raumpiraten werden, also wählen wir das Simulationsmenü aus. Hier erwarten den Spieler sieben verschiedene Trainingsprogramme, deren Sinn es ist, uns auf das Angriffsverhalten der Gegner im Weltraum vorzubereiten.

Nachdem wir hier ausgiebig trainiert und eine akzeptable Trefferquote erzielt haben, genehmigt COUNCIL uns eine erste Mission.

Nachdem die grafische Gestaltung der Menüteile sehr zweckmäßig ausgefallen ist, überrascht uns das Spiel nun mit farbenprächtigen Alienformationen. Die Biester huschen in den aberwitzigsten Formationen über einen in der Draufsicht dargestellten Sternenhimmel, der auf zwei Ebenen scrollt.

Um den Frachter zu erreichen, gilt es in den Raumsektor, in dem er sich befindet, zu gelangen. Die einzige Verbindung zwischen den Raumsektoren stellen sogenannte Hyperspace-Baken dar. Jedoch ist die Benutzung dieser Tore nicht kostenlos.

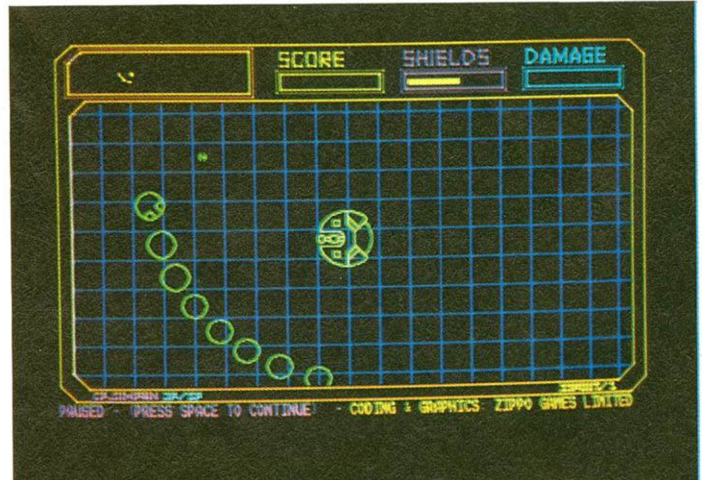
Cosmic Pirates hat keinen Punktezähler, hier zählen kleine Kugeln, die abgeschossene Aliens hinterlassen. Mit dieser Währung kann die Passage durch die Hyperspace-Bake erkauft werden.

Fazit

Was Palace uns hier vorsetzt, ist schon ein feines Ballerspiel. Hier kann man nach Herzenslust Piraterie betreiben, sich in COUNCIL-Simulatoren vergnügen oder in fernen Welten in Revolutionen mitmischen. Die Möglichkeit, mit einem sich füllenden Geldbeutel das eigene Raumschiff besser auszustatten, trägt zusätzlich viel zum Spielspaß bei.

Kurzum, Cosmic Pirates ist ein unbeschwertes, außerordentlich unterhaltsames Spiel, das obendrein technisch ausgefeilt ist.

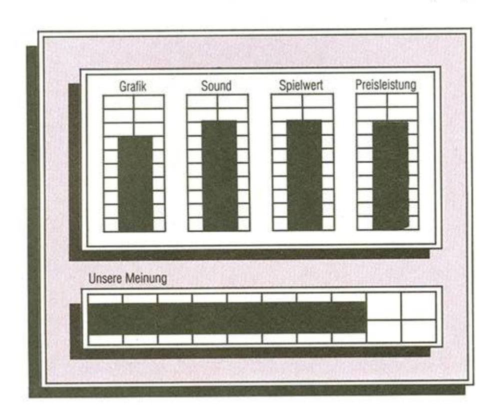
(hs)




Bildschirmfoto: Amiga



Piraterie als Lehrberuf. Bevor sich die Piloten in den Simulatoren nicht ausreichend die Gefahren des Weltraums verinnerlicht haben, gibt's keinen Auftrag.



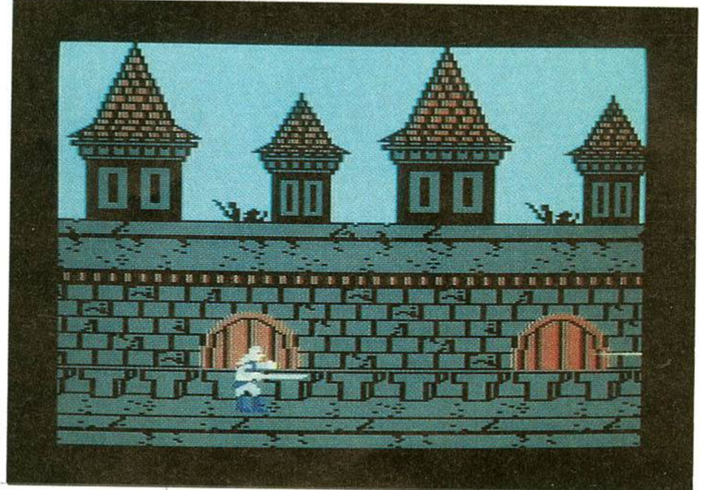
Willow

Hersteller: Mindscape Inc.
System: C64, MS-DOS
Testversion: C64
Preis: C-64 54,95 DM,
MS-DOS 84,95 DM

★

Kleiner Mann ganz groß

Willow ist wieder einmal ein Versuch einer Softwarefirma, an einen Kinoerfolg anzuknüpfen. Auf dem Bildschirm wird auf einer Pergamentrolle die Geschichte des Filmes abgedruckt. Der Spieler kann sich also erst einmal in die Handlung einlesen, und auch diejenigen, die den Film nicht gesehen haben, finden sich so mit dem Spiel schnell zurecht.
Man kann wahlweise im Practice- oder im Questmode spielen. Im Practicemode kann man alle Szenarien in beliebiger Reihenfolge beliebig oft durchspielen, um sich eine gewisse Sicherheit zu verschaffen. Im Questmode, wenn man also wirklich Elora Danan retten und die böse Königin Bavmorda vertreiben will, muß man die Story von Anfang an spielen und jedes Szenario bestehen. Am Ende muß man dann noch den letzten Kampf gegen Königin Bavmorda austragen, welcher über den Practicemode nicht erreicht werden kann. Hierfür stehen insgesamt nur acht Leben zur Verfügung.
Als Szenarien gibt es zum Beispiel die Dungeons, aus denen Ethna (eine Daikini) das Baby Elora Danan heil an das Tageslicht bringen muß. Oder aber die Wälder, die Willow durchqueren muß, um zu der Daikini Kreuzung zu gelangen. Daran wollen ihn zum Beispiel die Todeshunde hindern, die er zum Glück mit magischen Eicheln versteinern kann. Auf den Daikini-Straßen muß Willow seine Freunde befreien und dabei aufpassen, nicht die falschen Dinge freizulassen. Beim Spellcasting muß er durch Benutzen der richtigen Symbole die Zauberin Fin Raziel in ihre natürliche Gestalt zurückverwandeln. Nimmt er ein falsches Symbol oder wendet sie in der falschen Reihenfolge an, passieren schreckliche Dinge, und ein Leben geht verloren. Durch die Ice Caves von General Kaels Bergcamp rutschen Madmartigan und Willow auf einem feindlichen Schild. Wie schon in den Dungeons kommt es hier wieder darauf an, den richtigen Weg zu finden. Als letzte Station vor dem Schlußkampf ist da noch der Kampf von Madmartigan gegen General Kael.



Bildschirmfoto: C64

Wird Willow es schaffen, die Daikini Crossroads zu erreichen? Viele falsche Kreuzungen führen in den Tod!

EGA-Grafik hui - C64-Grafik pfui?!

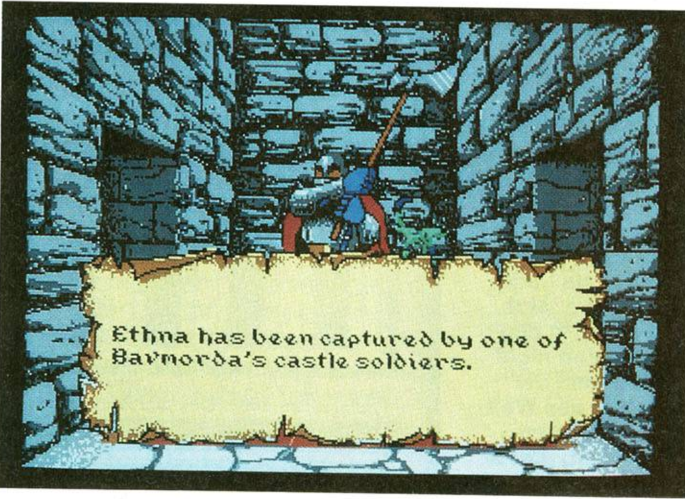
Zur Grafik: Auf dem C64 sieht diese öfters sehr klobig aus. Gerade in letzter Zeit haben viele Programmierer bewiesen, daß man auf dem C64 sehr schöne Grafiken darstellen kann. Hier hat man sich wirklich keine Mühe gegeben. Hingegen wurde auf dem PC, besonders in EGA-Grafik, viel Liebe zum Detail gezeigt.

Fazit

Uns hat Willow nicht gefallen, denn in vielen Teilen kommt es zu sehr auf den Zufall an. In den Dungeons steht man nach jedem zweiten bis dritten Schritt in einem Verlies und darf diesen Teil noch einmal neu einladen, was mitunter ziemlich lange dauert. Hier hilft nur ständiges Probieren und fleißiges Kartenzeichnen. Da überlegt man sich, ob man die Resetfunktion benutzt, die die Labyrinthe neu aufbaut.

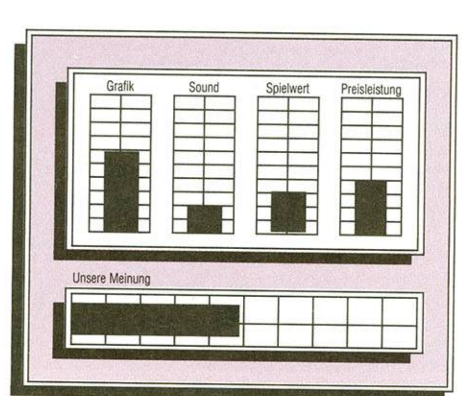
(Robert Marz/Jürgen Seibel/hs)





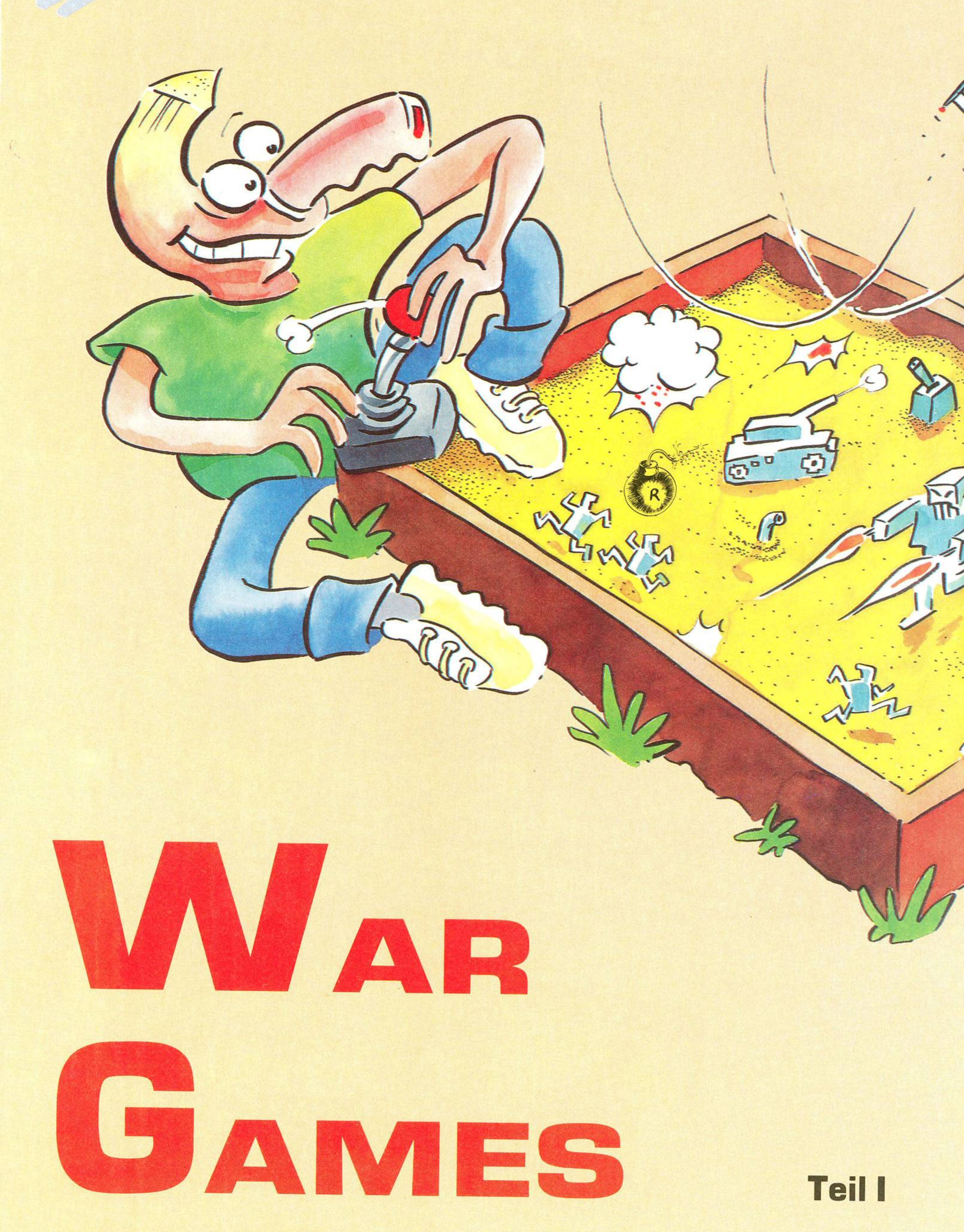
Bildschirmfoto: MS-DOS/EGA

Der Weg durch die Ice Caves ist lang, glatt und gefährlich. Eine falsche Abzweigung, und es ist um Willow geschehen.



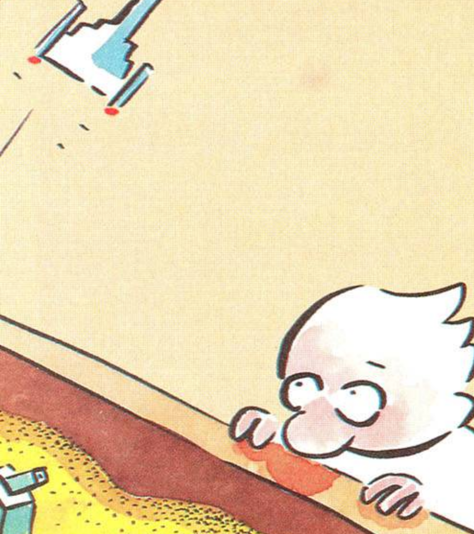


Joysticks von den Fachleuten
Competition Pro Der Dauerbrenner. Robuster Stick mit Microschaltern.
DM 19,–*
Best.-Nr.: 5119
Competition Pro Extra Transparentes Gehäuse, Microschalter, einstellbare Dauerfeuer und Slow-Motion-Option.
DM 49,–*
Best.-Nr.: 5122
The Cruiser+ Dreifach verstellbarer Hebelweg, Stahlschaft, Saugnäpfe und Dauerfeuer.
DM 44,–*
Best.-Nr.: 5116
Game Controller Pack Analog-Joystick für IBM PC und kompatible Computer, mit Controller Card.
DM 169,–*
Best.-Nr.: 5123
Speed King Konix recht geformter Analog-Joystick für IBM PC und kompatible Computer, mit Controller Card.
DM 99,–*
Best.-Nr.: 5124
Starfighter Robuster Joystick, in kompakter Bauweise gehalten. Sehr widerstandsfähig.
DM 38,–*
Best.-Nr.: 5113
Multi Function Joystick DeLuxe Modell mit integrierten Paddles, Dauerfeuer, Microschaltern und Saugnäpfen.
DM 59,–*
Best.-Nr.: 5118
IconTroller Der kompakte Ministick zur schnellen und dauerhaften Montage an der Tastatur.
DM 58,–*
Best.-Nr.: 5114
Phasor One Ein Joystick mit Pistolengriff, Microschaltern und extra langem Anschlußkabel!
DM 48,–*
Best.-Nr.: 5111
Competition Pro, Transparent, ohne Abbildung. Transparentes, formschönes Gehäuse und Microschalter.
Best.-Nr.: 5121
DM 39,–*
Quickjoy I Joystick mit Microschaltern, einschaltbarem Dauerfeuer und Saugnäpfen.
DM 19,–*
Best.-Nr.: 5112
Gun Shot Joystick mit ergonomisch geformtem Griff, zwei Feuerknöpfen und Saugnäpfen.
DM 19,–*
Best.-Nr.: 5117
The Cruiser Dreifach verstellbarer Hebelweg, Stahlschaft und Saugnäpfe sorgen für präzise Funktion.
DM 39,–*
Best.-Nr.: 5115
* Unabhängig von der Anzahl der bestellten Artikel rechnen wir für das Inland 3,– bzw. für das Ausland 5,– DM Porto und Verpackung.
Bitte benutzen Sie die Bestellkarte
DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege



War Games

Teil I



Der Krieg im Wohnzimmer

Krieg und Strategie sind schon seit dem Anbeginn der menschlichen Entwicklung unlösbar Bestandteil des Verhaltens. Erinnern wir uns: Bereits Kain erschlug seinen Bruder Abel mittels eines Steines. Was verbindet nun Krieg und Strategie? Strategie ist zumeist vonnöten, wenn ein langfristiges Ziel verwirklicht werden soll. Zu diesem Zweck werden die verschiedensten Mittel eingesetzt, in denen auch die gewaltsame Auseinandersetzung enthalten sein kann. Krieg sozusagen als Weiterführung der Diplomatie mit anderen Mitteln.
Um größere Vorhaben zu verwirklichen, sind in der Regel umfangreiche Vorarbeiten zu tätigen. Um beim Thema Krieg zu bleiben: Beabsichtigt eine Partei beispielsweise, das Nachbarland zu überfallen, müssen erst einmal Soldaten rekrutiert, Waffen angeschafft und der Nachschub gesichert werden. Sind diese Vorbereitungen beendet, müssen alle Einheiten in strategisch wichtige Positionen gebracht werden. Nur aus entsprechend günstigen Positionen heraus ist es möglich, den Gegner zu überraschen und sich auf diese Weise einen Vorteil zu verschaffen. Doch beginnen wir ganz am Anfang. Die Gründe für Auseinandersetzungen kriegerischer Natur sind so weitgefächert wie die Ansichten der Menschen. In Computersimulationen unterscheiden wir drei übliche Ausgangssituationen.

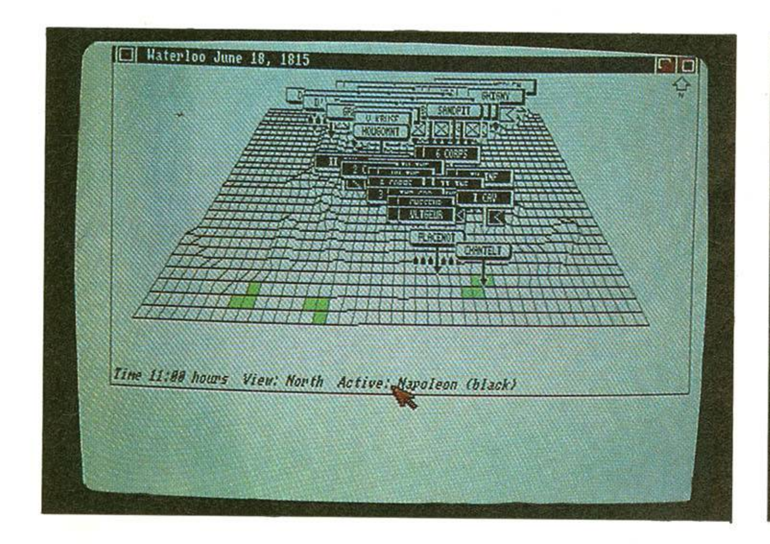
Eroberungsgelüste

Der erste Punkt in diesem Zusammenhang wäre der schnöde Eroberungswille. In diesem Bereich sind Spiele anzusiedeln, die zum Beispiel eine historische Schlacht aus der bluttriefenden Geschichte unseres Planeten darstellen oder mit der Wahl des Szenarios auf fiktive Gebiete ausweichen. Hintergrund dieser Art von Simulationen sind meist die Ausgangspositionen der verschiedenen, am Konflikt beteiligten Armeen. Der Spieler hat dann die Möglichkeit, diese Aufstellung zu übernehmen oder die Truppen und Einheiten an beliebigen Stellen des Spielfeldes zu positionieren. Ist dieser Punkt abgehakt, kann in vielen Realisierungen dieses Themas jeder Einheit ein eigenes Kommando gegeben werden. Sind alle Einheiten entsprechend instruiert, kann die Schlacht beginnen. Zug um Zug bieten sich Möglichkeiten, die Strategie den momentanen Verhältnissen anzupassen. Diese Abfolge endet in dem Moment, in dem eine Partei aufgerieben ist, das heißt, daß alle Truppen des Gegners vernichtet sind. Diese Art von Simulationen ist dann auch meist in ihren Möglichkeiten auf rein militärische Operationen festgelegt, was nicht bedeuten soll, daß diese Spiele einfach und schnell zu lösen sind. Auch rein militärische Simulationen ufern häufig zu sehr komplexen Spielen aus.

Ein zersplittertes Reich

zu vereinen, ist eine weitere Ausgangsposition für eine Reihe von Simulationen. Spiele wie Romance of three Kingdoms beispielsweise beschränken sich nicht auf rein militärische Zielsetzungen. Hier haben außer militärischen Gesichtspunkten wirtschaftliche und politische Elemente Einzug gehalten. Da diese Simulationen einen großen Teil des gesellschaftlichen Umfeldes mit einbeziehen, spiegeln sie schon ein wesentlich realistischeres Bild der herrschenden Verhältnisse wider. Schließlich werden ja nicht alle Konflikte auf gewaltsame Weise gelöst. Besonders in vergangenen Zeiten konnten viele Auseinandersetzungen durch eine geschickte Heiratspolitik vermieden werden. Bestechung und politische Winkelzüge können dabei genauso vermeidbarem Personalschwund vorbeugen wie das strategisch geschickte Verteilen von Geschenken. Bei dieser Vielzahl von Optionen bieten sich natürlich entsprechend viele Möglichkeiten, um das Spiel für sich zu entscheiden. Bei allen Entscheidungen darf das Hinterland nicht außer acht gelassen werden. Nur wenn die Produktion von landwirtschaftlichen Produkten und sonstigem Bedarf funktioniert, kann man entsprechende Mengen dieser Güter für die eigene Armee bereitstellen oder zu politischen Zwecken verwenden.

Einen weiteren Ansatzpunkt bieten Spiele wie zum Beispiel Defender of the Crown, in dem es darum geht, selbst König zu werden. Hier sind weniger politische Entscheidungen gefragt, als vielmehr eine ruhige Hand beim Katapultschießen und eine gewissenhafte Verwaltung des eigenen Vermögens, mit dessen Hilfe ja schließlich alle Aktionen finanziert werden müssen.





Wirtschaft und Strategie

Doch mit diesen Grundformen der Strategiespiele sind die Möglichkeiten noch lange nicht erschöpft, die das Genre zu bieten hat. Auch Wirtschaftssimulationen beinhalten oft strategische Elemente. Ob es sich um Bodenschätze, Fabriken oder Handelsniederlassungen dreht, die Wahl des richtigen Standortes und die Bereitstellung geeigneter Transportmittel ist enorm wichtig. Denn was nützen ergiebige Minen, wenn keine Möglichkeit besteht, die Bodenschätze abzutransportieren und zu verarbeiten? Was nützt eine Fabrik, wenn nur wenige Arbeiter zur Verfügung stehen, um Rohprodukte zu veredeln? Die strategische Verteilung von Kapital und Produktionsmitteln stellen auch hier den Schlüssel zum Erfolg dar. Das Ziel bei Wirtschaftssimulationen besteht ja darin, in möglichst kurzer Zeit zu einer wirtschaftlichen Großmacht heranzuwachsen. Steuern, Löhne und Transportkosten wirken dieser Absicht natürlich entgegen. Um diese Ausgaben zu kompensieren, steht dem Spieler in der Regel ein reichhaltiges Instrumentarium zur Verfügung. Sind verschiedene Transportmittel verfügbar, tut man gut daran, dasjenige auszuwählen, was die größte Transportleistung mit den geringsten Kosten vereint. Bei Beschäftigten stellt sich die Situation ähnlich dar. Lohnkosten machen einen nicht unwesentlichen Teil der Gesamtkosten aus. Eine genaue Analyse, wie viele Arbeitskräfte für eine bestimmte Arbeit erforderlich sind, kann viel Geld sparen. Zudem besteht gelegentlich noch die Möglichkeit, die Löhne der Arbeiter zu vermindern...

Jedoch, das Feld der Wirtschaftssimulationen ist inzwischen auf beachtliche Dimensionen angewachsen. Spiele wie Fugger oder auch Ports of Call haben für eine eigenständige Entwicklung dieses Genres gesorgt. Aus diesem Grund haben wir uns entschlossen, diesen sicher auch sehr interessanten Teil von Simulationen aus diesem Bericht auszuklammern. Wir wollen Ihnen im folgenden einen Überblick über die zur Zeit angebotenen Strategie- und Kriegsspiele geben. Sicherlich gibt es auch noch ganz andere Realisationen strategischen Charakters. Um den Rahmen dieses Berichtes nicht zu sprengen, haben wir eine Anzahl von Spielen ausgewählt, die sich relativ dicht an der angesprochenen Thematik anlehnen.

Nobunaga's Ambition

Hersteller: Koei
Vertrieb: Fachhandel
System: MS/Dos
Preis: ca. 100,- DM

Das Streben, Shogun zu werden

Das Spielgeschehen von Nobunaga's Ambition findet in Japan während des sechzehnten Jahrhunderts statt. Zu dieser Zeit war die Zentralregierung in Kyoto schwach und unwirksam. Das Land war in viele kleine Staaten, genannt Kuni, aufgeteilt. Jeder Kuni wurde von einem Feudalherrscher, genannt Daimyo oder "Großer Name", regiert. Das Ziel eines jeden Daimyos war, Japan unter seine Alleinherrschaft zu bringen. Einer dieser Großen Namen war der im Jahre 1534 geborene Oda Nobunaga. Er hatte es zu seinem Lebensziel gemacht, Japan unter einem Kaiser, genannt Shogun, zu vereinigen. Vielleicht wäre ihm dieses auch gelungen, wenn er nicht im Jahre 1582 im Alter von 48 Jahren ermordet worden wäre. Nobunaga's Ambition ist eine militärische, wirtschaftliche und politische Simulation, die Ihnen die Chance bietet, in die Fußspuren dieser großen Daimyo zu treten und zu versuchen, Japan zu vereinen. Um Ihnen dabei ein Gefühl für japanische Geschichte zu verleihen, wurden alle Plätze, Charaktere, Karten und Daten auf historischen Tatsachen aufgebaut.

Oh mächtiger Herrscher

Zu Beginn des Spieles werden Sie Daimyo über einen kleinen Staat sein. Nur ein paar Bauern stehen Ihnen zur Verfügung. Sie werden entscheiden müssen, wie hoch Sie die Steuern für Ihre Bauern setzen sollen, ob Sie Ihr Geld lieber für eine große Armee ausgeben oder es investieren, um die Produktivität zu erhöhen. Sie werden sich um viele andere Aspekte des Regierens kümmern müssen. Um die Anfangszeit zu überstehen, werden Sie eine vorsichtige Strategie und gute diplomatische Handlungen nachweisen müssen. Es wird vielleicht nötig sein, Friedensabmachungen mit Ihren Nachbarländern abzuschließen oder sogar die Tochter einer Ihrer Feinde zu heiraten, um Frieden für Ihren Staat zu sichern. Um erfolgreich zu sein, müssen Sie Ihren Kuni erst mal gegen feindliche Angriffe stärken und dann

Ihre Nachbarländer nach Schwächen ausspionieren und diese wiederum ausnützen. Wenn die direkte Methode Ihnen nicht gefällt, ist es möglich, die Bauern oder die Armeen feindlicher Staaten zum Aufstand anzustiften oder Ninja anzuheuern, um die anderen Herrscher zu überfallen. Aber Vorsicht, dasselbe könnte Ihnen auch zum Schicksal werden.

Resümee

Nobunaga's Ambition ist eine interessante und sehr motivierende Simulation für 1 bis 8 Personen. Aufgebaut auf dem Prinzip des bekannten Risikospieles überschattet es die meisten Spiele des Genres durch seine vielzähligen Varianten. Besitzer von "nur" einer CGA-Karte können das Spiel nur in Schwarzweiß spielen, was aber nicht viel vom Vergnügen nimmt. Die uns vorliegende Anleitung war auf Englisch, was zu Schwierigkeiten führen könnte, da die Komplexität der Simulation oftmaliges Nachblättern erfordert. Wir geben Nobunaga's Ambition eine Gesamtbewertung von 8 aus möglichen 10 Punkten.

The Sub Battle Simulator

Hersteller: Epyx
Vertrieb: Fachhandel
Systeme: Amiga, Atari ST, C64, MS-Dos
Preis: DM 35,- bis DM 79,95

Zu Befehl, Herr Kapitän

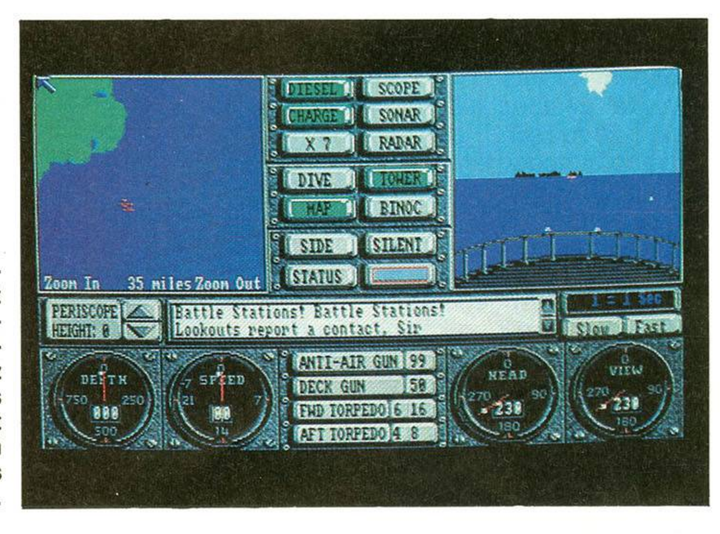
Als Kapitän eines von sechs verschiedenen U-Booten der U.S. Navy oder der deutschen Kriegsmarine während eines Jahres zwischen 1939 bis 1945 können Sie zu Krisengebieten überall auf den Meeren geschickt werden. Sie werden den Befehl bekommen, eine von 60 verschiedenen Missionen auszuführen, eine schwieriger als die andere und jede auf historischen Grundlagen aufgebaut. Hier könnte es sich zum Beispiel um "such und zerstör"- oder "rendezvous und schütz"-Missionen handeln. Sollte Ihnen das als zu mild erscheinen, können Sie sogar den Versuch wagen, den ganzen Zweiten Weltkrieg durchzustehen. Alle verschiedenen Möglichkeiten des Unterwasserkrieges wurden berücksichtigt, sei es Navigation, Wetter, Reparaturen, angreifende Flugzeuge oder sogar das Zusammenstoßen mit anderen Schiffen.

Im Dienste des Vaterlandes

Um Ihnen einen besseren Überblick über den Spielablauf zu verschaffen, beschreiben wir in den nachfolgenden Sätzen unsere erste Mission. Nach dem Laden des Programms wurden wir aufgefordert, den Schwierigkeitsgrad sowie das Simulationsjahr einzustellen. Außerdem konnten wir das Land, dem wir dienen wollen, wählen. Wir haben uns für Deutschland im Jahre 1942 und die möglichst leichteste Stufe entschieden. Nachdem die Formalitäten erledigt waren, erhielten wir unsere Geheimmissionsbefehle. In diesem Fall sollten wir am 6. April 1942 Bremerhaven in einem U-Boot Typ VII verlassen, Kurs auf die britischen Inseln nehmen und bei den Koordinaten 10 Grad West 43 Grad Nord gut bewachte Militärkonvoys zerstören und dann die Gegend zu verminen. Die Gesamtaufenthaltszeit im Missionsgebiet sollte nicht mehr als 19 Tage betragen. Wir machten uns gerade mit den ausführlichen Bedienungselementen vertraut, als wir die ersten Überraschungen erlebten; das U-Boot ist in der Lage, Abkürzungen über Land zu machen, ohne mehr als geringfügigen Schaden zu nehmen, und die Koordinaten 10 Grad West und 43 Grad Nord sind nicht bei den britischen Inseln, sondern an der Küste des europäischen Hauptkontinents zwischen Spanien und Portugal. Trotz allem angekommen in unserem Missionsgebiet, haben wir 19 Tage lang patrouilliert, ohne eine Spur vom Feind zu sehen. Etwas frustriert legten wir unsere Minen und machten uns auf den Heimweg. Auf halbem Wege zurück nach Bremerhaven haben wir feindliche Bewegungen auf der Hauptkarte bemerkt und einen kleinen Abstecher gemacht; Regeln sind ja schließlich da, um gebrochen zu werden! In der Nähe der britischen Inseln haben wir einen großen Konvoy aufgespürt, bestehend aus mehreren Transportschiffen, mindestens zwei Zerstörern und einem Flugzeugträger. Wir tauchten auf, schossen einen Torpedo auf den nächsten Zerstörer und eröffneten sofort danach das Feuer mit der Bordkanone. Unser Angriff wurde sofort von mehreren Schiffen beantwortet, und von dem gegnerischen Flugzeugträger starteten geschwaderweise Flugzeuge. Die Flugzeuge machten unserer Boden-Luftkanone keine Sorgen, aber die Feuerkraft der gegnerischen Schiffe war uns überlegen. Wir tauchten ab und schlichen weg, was uns gelungen ist. Wieder zurück in Bremerhaven wurde unser Mission bewertet, und wir wurden für die nächste Mission freigestellt.

Resümee

Der Sub Battle Simulator ist mit ausgereiftem Sound und Grafik ausgestattet, was zu Verzögerungen in der Ausführung von mausgesteuerten Befehlen führt. Trotz dieser und anderer kleiner Macken, die wir gefunden haben, sind wir aber der Meinung, daß dieses Programm zu den besten und ausgereiftesten U-Boot-Simulationen auf dem Markt gehört. Wir geben diesem Programm eine Gesamtbewertung von 7 aus möglichen 10 Punkten.



Ein Kriegssimulationsbausatz liegt mit diesem Programm vor, der beliebigen Einsatz verspricht. Das Szenario reicht von Schauplätzen in Vietnam bis Waterloo.

The Universal Military Simulator

Hersteller: Rainbird
Vertrieb: Ariolasoft
Systeme: Amiga, Atari ST, MS-DOS
Preis: ca. 85,- DM;
Jede Szenariodisk ca. 45,- DM

Aus dem Spielkasten

Es sollte von vornherein klar sein, daß der Universal Military Simulator kein gewöhnliches "Kriegsspielchen" ist. Der Entwickler dieses Programms, D. Ezra Sidran, hat, laut eigenen Angaben, sieben Jahre lang recherchiert, um die umfangreichste und authentischste Kriegssimulation auf dem Markt anbieten zu können. In dieser Hinsicht werden die Studenten der Geschichte unter Ihnen größte Freude an diesem Programm haben. Das Hauptprogramm ist mit fünf großen, originalgetreuen Schlachten bestückt, komplett mit ihren Generälen, Waffen, Armeen und Landschaften. Zusätzliche fertige Schlachtsimulationen, die über das Hauptprogramm geladen werden können, werden zur Zeit im Fachhandel angeboten. Der interessanteste Teil dieses Programms ist aber, daß es dem Bediener einen kompletten Kriegssimulationsbausatz zu Füßen legt. Es besteht zum Beispiel die Möglichkeit, bei Waterloo die Chancen auf Napoleons Seite zu bringen oder sogar einen Krieg auf einem bisher unbekannten Planeten ausführen zu lassen. In dieser Hinsicht setzt nur Ihre Fantasie die Grenzen. Sollten Ihnen die Ideen ausgehen, kann das Programm sogar die Landschaften selber gestalten.

Kriegs-CAD?

Nachdem wir das Programm zum ersten Mal geladen hatten, waren wir etwas überrascht. Hier wanderten keine hochmodernen Panzer in 4096 Farben über dem Bildschirm, nein, der Universal Military Simulator ist nicht einmal in der Lage, eine menschen- oder maschinenähnliche Gestalt zu erzeugen. Anstatt durch großzügige Grafik und Sound zu begeistern, kann dieses Programm die eingegebenen Informationen bis ins kleinste Detail bearbeiten, um die genauesten Daten zu erforschen und erscheinen zu lassen. Bevor man mit einer Simulation anfangen kann, muß man entweder ein fertiges Szenario aussuchen, oder im Utilities-Teil zwei Armeen und eine Landschaft entwerfen. Zu diesem Zweck stehen verschiedenste Einheiten zur Verfügung, wie z. B. Elefanten-Corps oder Indianerbanden. Natürlich kann man auch die Einheiten komplett neu gestalten und nach eigenen Vorstellungen benennen. Hat man die Vorbereitungen hinter sich, kann die Schlacht beginnen. Die Simulation ist in drei verschiedene, sich wiederholende Phasen aufgeteilt, die Kommando-, die Gefechts- und die Analysephase. In der Kommandophase werden die Befehle an die verschiedenen Einheiten ausgeteilt, zum Beispiel marschieren, angreifen, verteidigen etc. In der Gefechtsphase werden die Befehle auf dem Bildschirm ausgetragen. Analysen werden in vorläufige Zwischenberichte und einen abschließenden Endbericht unterteilt. Hier werden die Dauer der Simulation, die Anzahl der Feindberührungen und die Verluste auf beiden Seiten aufgeführt. Die Schlacht wird auf einer gerasterten, dreidimensionalen Landschaft geführt und die Positionen der einzelnen Einheiten mit Namensschildern markiert. Die verschiedenen Masken können beliebig oft über einen Drucker ausgedruckt werden, um die Züge festzuhalten.

Resümee

Ein exzellentes Stück Lehrmaterial, das im Bereich Sound und Grafik noch etwas zu wünschen übrigläßt. Der Universal Military Simulator ist für Schulen sehr geeignet. Der Käufer, der nur "Krieg" spielen möchte, wird wahrscheinlich enttäuscht sein.

Wir geben dem Programm als Spiel eine Bewertung von 5 Punkten. Als Lehrmaterial bewerten wir es mit 9 aus einer möglichen Punktzahl von 10.

Strike Fleet

Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: Fachhandel
Systeme: C64, MS-DOS
Preis: ca. 60,- DM (C-64)

Den Feind im Auge behalten

Mit Strike Fleet können Sie Ihre kühnsten Schiffahrtsträume zu einem Alltagserlebnis am Computer machen. Dazu stehen Ihnen bis zu sechzehn Schiffe zwölf verschiedener Arten zur Verfügung. Als Oberbefehlshaber einer Kampfflotte modernster Schiffe im Wert von mehreren Milliarden Mark müssen Sie immer genauestens über feindliche Aktionen informiert sein. Zu diesem Zweck verfügen Sie über mehrere Aufklärungsflugzeuge, ultraweite Sonarüberwachungsanlagen und hypermoderne Radaranlagen. Aus welcher Position Sie das Geschehen lenken möchten, ob von einem mit Raketenwerfern und Lenkwaffen ausgerüsteten Kampfhubschrauber an vorderster Front der Aktion, ob von der Brücke Ihres Lieblingsschiffes oder von der Informationszentrale Ihrer Flotte, ist Ihrer freien Entscheidung überlassen. Aber egal welche Position Sie für die günstigste halten, Strike Fleet wird Ihnen kaum die Zeit lassen, den Schweiß von den Augenbrauen zu wischen, bevor die Aktion weitergeht.



Bei Strike Fleet sind Sie nicht nur in Ihrer Badewanne Kapitän: Befehligen Sie eine gesamte Flotte, und schützen Sie neutrale Schiffe vor feindlichen Angriffen.

Ayatollah wer?

Einprogrammiert sind zehn verschiedene Missionen, die Sie zu allen Ecken der Erde führen werden, sei es, um einen Konvoy nach Island zu begleiten, in Norwegen die Welt vor dem Dritten Weltkrieg zu bewahren oder im Persischen Golf die Rolle des Kapitäns der U.S.S. Stark zu übernehmen und neutrale Schiffe auf Seefahrtsrouten vor iranischen Angriffen zu schützen. Alle Missionen sind abwechslungsreich und erfordern vollste Konzentration, wenn Sie Ihre seemännischen Künste unter Beweis stellen wollen. Ihre Reaktionsfähigkeit muß optimal sein, wenn Sie die einzelnen Szenarios erfolgreich abschließen wollen. Unerwartete Angriffe können von unter Ihnen lauernden U-Booten, vorbeifliegenden Luftschiffen oder anderen Schiffen erfolgen. Sie müssen entscheiden, ob Ihre Flotte eng zusammen fahren sollte, um sich gegenseitig verteidigen zu können, oder weiter auseinander, um ein schlechteres Ziel für feindliche Torpedos abzugeben. Zum Abschluß eines jeden Szenarios wird die Mission bewertet, besonders gute Leistungen können mit einer Medaille oder sogar mit einer Beförderung ausgezeichnet werden. Haben Sie eines Ihrer eigenen Flugzeuge abgeschossen oder besonders schlecht auf eine Situation reagiert, könnte es erforderlich sein, daß Sie Ihre Aktionen vor einem Kriegsgericht verantworten müssen. Bei Strike Fleet sind Sie Admiral der mächtigsten Flotte auf den Meeren, jetzt brauchen Sie es nur noch Ihren Gegnern zu beweisen.

Resümee

Die Programmierer und Entwickler dieser Simulation haben es verstanden, ihr Projekt so zu gestalten, daß das Interesse und die Neugier des Bedieners immer wieder neu geweckt werden. Man bekommt durch die Arbeit mit modernster Technologie das Gefühl, tatsächlich mit Geheimnissen vertraut zu sein, die nicht für andere bestimmt sind. Sound und Grafik sind beide ausgereift und scheinen nicht zu Lasten eines schnellen Spielflusses zu gehen. Die Bedienungsanleitung, die ins Deutsche übersetzt wurde, ist klar und deutlich geschrieben und enthält alle Informationen, die zur erfolgreichen Ausführung der Missionen benötigt werden. Wir geben Strike Fleet eine Gesamtbewertung von 8 aus möglichen 10 Punkte.

Mit dem "Wüstenfuchs" quer durch den nördlichen Teil des afrikanischen Hauptkontinents; hier ist Strategie gefragt.

Rommel

Hersteller: Strategic Studies Group
Vertrieb: Fachhandel
System: C64
Preis: ca. 60,- DM

Die Legende des Wüstenfuchses

Für die Deutschen sah der Krieg in Nord Afrika Anfang 1941 überhaupt nicht gut aus. Ihre italienischen Alliierten waren aus Ägypten vertrieben worden, und fast war es in Libyen auch schon so weit. Eine kleine deutsche Gruppe wurde zusammengesucht, um diese Misere zu ändern. Das Kommando über diese Gruppe wurde General Erwin Rommel übergeben. Für die nächsten zwei Jahre bewies der "Wüstenfuchs" all seinen Gegnern, trotz einer unterlegenen und schlecht ausgerüsteten Armee, sein militärisches Genie. "Rommel", die Simulation, führt über Tausende von Kilometern quer durch den nördlichen Teil des afrikanischen Hauptkontinents zu den Schauplätzen der größten Siege und Niederlagen von Rommels Afrikakorps. Es gibt uns die Möglichkeit, zu Landschaften und Städten voller Nostalgie, wie zum Beispiel Kasserine, Cauldron oder Sidi Rezegh, mitzureisen; Plätze, an denen die Träume von der Romantik eines Sonnenuntergangs schnell in der unheimlichen Hitze eines Wüstentages verschwunden sind.

Zusätzlich zu der Möglichkeit, die historisch authentischen Schlachten der Afrikakampagne zu simulieren, ist der Spieler in der Lage, mit diesem Programm fast alle Variablen beliebig zu ändern. Dieses geschieht durch die Benutzung der Unterprogramme "Warpaint" und "Warplan", die die Basis für eine ganze Reihe strategischer Simulationen von der Strategic Studies Group bilden. Zu dieser Reihe gehören beispielsweise die uns vorliegenden Simulationen "Halls of Montezuma", "Decisive Battles of the American Civil War" und der Großvater dieser Reihe "Battles in Normandy". Alle diese Simulationen sind sich im Prinzip sehr ähnlich, und jede könnte theoretisch auf jedes der anderen Programme, durch Benutzung von "Warpaint" und "Warplan", eingegeben und ausgetragen werden, wenn die nötigen historischen Hintergründe vorhanden sind. Diese Hilfsprogramme ermöglichen es, Landschaften sowie die einzelnen Einheiten und ihre Ausrüstungen beliebig zu gestalten und einzusetzen. So kann man selber entscheiden, wie Geschichte geschrieben werden soll.

Resümee

Rommel ist eine programmierte Übersetzung eines auf einer Sechseckbasis aufgebauten Brettspieles. Wir waren weder von der für unsere Begriffe primitiven Grafik, noch von dem Sound zu begeistern. Lediglich die Flexibilität der Unterprogramme wäre Grund für die engeren Freunde von Strategiesimulationen, sich eines aus dieser Reihe von Programmen zu erwerben. Wir geben Rommel eine Allgemeinbewertung von 6 aus möglichen 10 Punkten.

(Fortsetzung im nächsten Heft)

(Mark Matthia/mm)

Tripple X

Hersteller: Magic Bytes
Systeme: Amiga, Atari ST
Testversion: Amiga
Preis: ca. 80,- DM



Bildschirmfoto: Amiga

Search & Collect

Lange Zeit war es still um Boulder Dash und seine vielen Variationen, um so erfreulicher, daß sich nun wieder ein Softwarehaus dieser Thematik angenommen hat. Das Spielprinzip von Boulder Dash dürfte ja hinreichend bekannt sein, diese Version bietet nun einige Extra-Features, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen. Tripple X knüpft an die Tradition der Search & Collect Spiele an. Ihre Spielfigur, eine Kugel, hat die Aufgabe, die zahlreichen Räume jedes Level zu durchsuchen und dabei am Leben zu bleiben. Fünf Level können gemeistert werden, falls der Spieler geschickt und reaktionsschnell ist. Schwierigkeiten bei der Bewältigung der Aufgabe entstehen durch die zahlreichen feststehenden Hindernisse, sowie die Monster, die es allesamt auf Sie abgesehen haben. Durch Verschieben von Steinen können Sie einerseits Monstern den Weg versperren oder Ihren eigenen Rückzug sichern. Andererseits können die Steine auch zum Erschlagen der Feinde verwendet werden. Um mehrere Gegner in die ewigen Jagdgründe zu schicken, kann man auch Bomben verwenden. Sie dienen auch dazu, größere Mauerstücke zu entfernen, um sich auf diese Weise Zutritt zu bisher verschlossenen Räumlichkeiten zu verschaffen.

Raubpflanzen und Geister

sind Ihre größten Widersacher im ersten Level von Tripple X. Während Sie versuchen sollten, alle Gegenstände des Raumes einzusammeln, werden die Geister versuchen, Sie zu überwältigen. Manche der Symbole, die Sie einsammeln können, haben besondere Funktionen. Eine Fackel beispielsweise befähigt Sie, auch aus der Distanz heraus auf die Geister, Piraten, Roboter und Astronauten zu schießen, die Ihnen ständig das Leben erschweren. Achten Sie jedoch darauf, keine der Bonusgegenstände zu beschießen, mit denen Sie Ihren Score aufpolieren können. Eine Diskette z.B. bringt schon 50 Punkte ein. Mit den Schlüsseln, die gelegentlich zu finden sind, können die Türen innerhalb des Screens geöffnet werden. Sie sind dann allerdings auch für die Geister durchlässig, was gelegentlich zu Streß führen kann. Um sich selbst einen kleinen, taktischen Vorteil zu verschaffen, sollte man Sprengungen möglichst in einer Ecke durchführen, da so eine Bombe ausreicht, um zwei Wände zu zerstören. Auf diese Weise schafft man sich zusätzliche Fluchtmöglichkeiten, die so manches Leben sparen helfen. Eine elegante Möglichkeit der Verteidigung bietet sich in dem Moment, wo Sie den Entstehungsort eines Monsters entdecken. Schieben Sie einen Stein auf diese Stelle, kann dort kein neues Monster mehr entstehen...

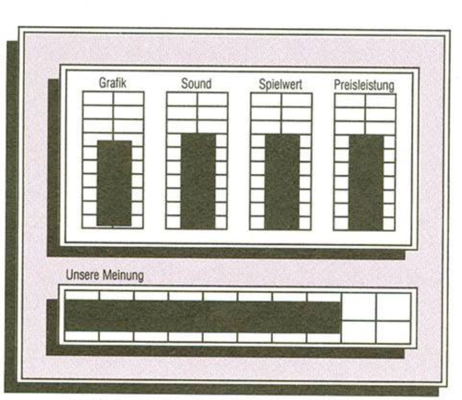
Resümee

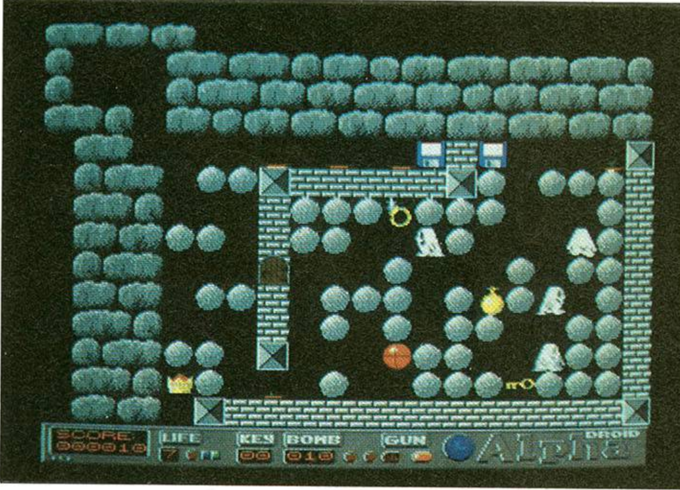
Wenn Sie Arcadenspiele mit strategischen Gesichtspunkten mögen, dann ist Tripple X sicher das richtige Programm für Sie. Mit einer einfachen, aber leicht zu erlernenden und sehr präzisen Steuerung versehen, kann man sofort ins Spielgeschehen einsteigen. Da man zu Beginn des Spieles jedes Level anwählen kann, muß nicht jedesmal wieder im ersten Level begonnen werden, wenn alle Kugeln verbraucht sind. Die liebevoll gestaltete Grafik in Zusammenarbeit mit einem flotten Sound unterstreichen den positiven Gesamteindruck dieses Spieles.



(mm)







Bildschirmfoto: Amiga

Schaffen Sie es, ein riesiges Labyrinth zu entschlüsseln? Mit Bomben kann man die dafür erforderliche Zeit etwas verkürzen...



Heben Sie ab mit Magic Bytes!



Liebe Leser, vielen von Ihnen dürfte die Softwareschmiede Magic Bytes in Gütersloh ein Begriff sein. Spiele wie Pink Panther, Clever & Smart oder Minigolf entstanden in diesem Softwarehaus. Doch die Zeit bleibt nicht stehen, es tut sich was in Gütersloh. So erwarten wir bereits mit Spannung das angekündigte Spiel Night Dawn, das im strategischen Sektor angesiedelt ist. In Zusammenarbeit mit der Firma Magic Bytes haben wir einen Wettbewerb ausgearbeitet, der Sie im wahrsten Sinne des Wortes abheben läßt, falls Sie das Glück haben, den ersten Preis zu ergattern...

Die Aufgabe:

In diesem Heft sind auf einigen Seiten Bömbchen versteckt, die jeweils mit einem Buchstaben versehen sind. Es gilt, diese zu finden und die Buchstaben in die richtige Reihenfolge zu bringen. Wenn Sie das Lösungswort zusammengepuzzlet haben, schreiben Sie dieses bitte auf eine Postkarte und schicken Sie sie an den:

DMV-Verlag
Redaktion JOYSTICK
Stichwort: Magic Bytes
Postfach 250
3440 Eschwege

Einsendeschluß ist der **05.05.1989.**

Alle richtigen Einsendungen nehmen an der Preisziehung teil. Mitarbeiter des DMV-Verlages und deren Angehörige dürfen leider nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Die Preise:

1. Preis: Ein Hubschrauberrundflug auf einem, Ihrem Wohnort nahegelegenen Flugplatz.

2. bis 5. Preis: Je eine Originalvideokassette (VHS) "Nummer 5 lebt".

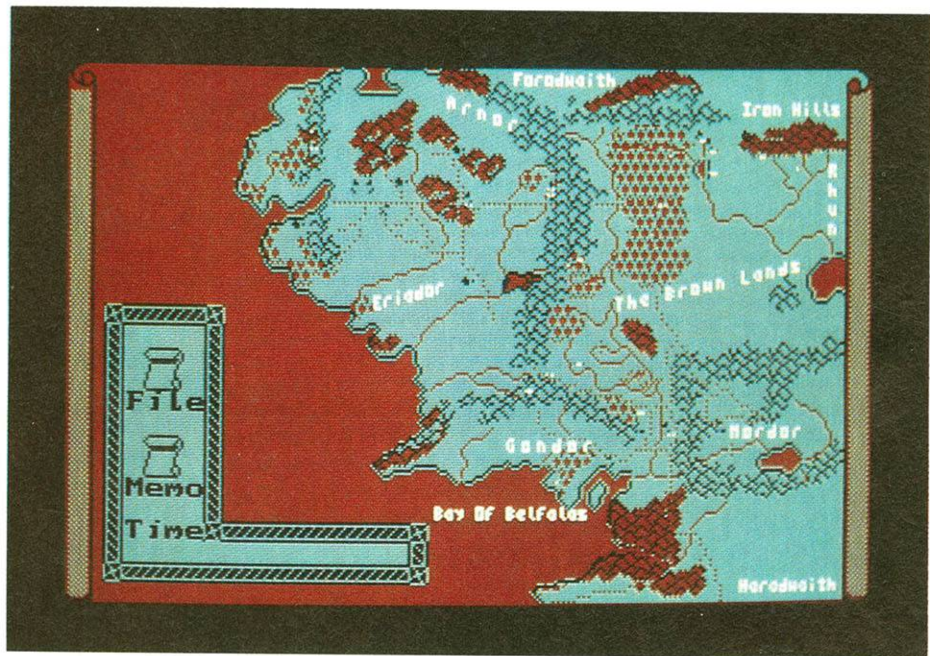
6. bis 10. Preis: Je ein Magic-Bytes-Spiel nach freier Wahl. (Bitte Ihr Computer-System angeben!) Und nun viel Spaß beim Bombensuchen.

P.S.: Hier noch ein kleiner Tip: Richtig zusammengesetzt ergibt das Lösungswort den Titel eines Computerspieles.



★

Hersteller: Melbourne House
Systeme: Amstrad CPC, Spectrum
Testversion: CPC
Preis: Stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest.



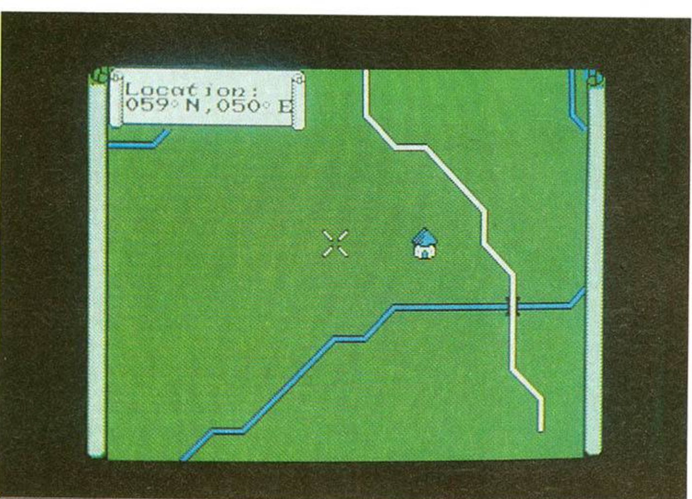
Bildschirmfoto: CPC

Die Gemeinschaft des Ringes

J.R.R. Tolkien schuf mit seinen Büchern über Hobbits und die herrschenden Verhältnisse in Mittelerde geradezu einen Literaturklassiker. So ließen auch die Umsetzungen dieser Thematik in Film und Computerspiel nicht lange auf sich warten. Während der Film den Erwartungen nicht ganz gerecht werden konnte, liegt nun die zweite Umsetzung dieses Stoffes für den CPC vor. Inhalt der Umsetzung ist der Herr der Ringe, von dem allerdings nur gewisse Teile zu einem Computerspiel verarbeitet wurden. Wem das Buch bekannt ist, kennt ja die Abenteuer von Frodo und seinen Gefährten. Für alle anderen hier nun ein kurzer Abriß des Geschehens. Das Böse, verkörpert durch Sauron, schuf einen Ring von ungeheurer Macht, der dazu dienen sollte, die ganze Welt unter die Knute des Bösen zu zwingen. Nur die Vernichtung des Ringes kann Mittelerde vor der Herrschaft des Bösen bewahren, und so begibt sich Frodo, der Ringträger, zusammen mit einigen Gefährten, auf die Reise, um den Ring am Ort seiner Entstehung zu zerstören.

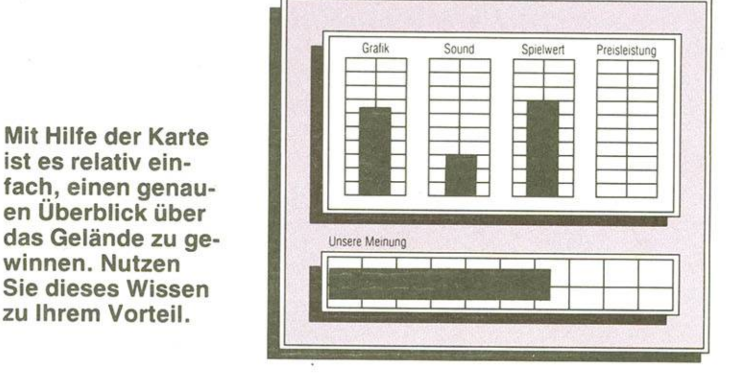
Ein weiter Weg

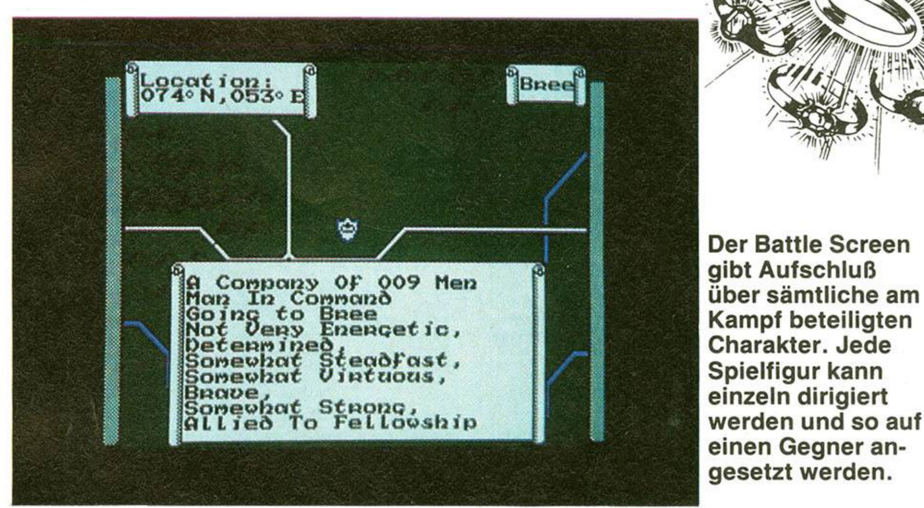
liegt nun vor Frodo und seinen Gefährten. Ausgehend von Rivendell, dem Heim des Elben Elrond, gilt es nun, einen Weg durch die gefährlichen Gebiete des Feindes zu finden. Dank des Ringes ist der Träger in der Lage, sich unsichtbar zu machen. Die Nazgul jedoch, die stärksten Diener von Sauron, lassen sich von dem Ring nicht täuschen. So ist die Benutzung des Ringes mit großen Gefahren verbunden. Ausgehend von einer Karte von Mittelerde kann nun der Spieler seine Figuren positionieren, um einen einigermaßen sicheren Weg für den Ringträger vorzubereiten. Es besteht die Möglichkeit, jeden Charakter einzeln zu steuern, oder die ganze Truppe geschlossen marschieren zu lassen. Steht eine Konfrontation mit Feinden ins Haus, wechselt das Display zum Battlescreen. Jeder der Charakter verfügt über bestimmte Werte, wie Stärke, Energie und Tapferkeit. Diese Werte sind dann im Kampf ausschlaggebend. Von Vorteil ist es, von einer Burg aus zu kämpfen. Aus dieser Position heraus haben Sie einen klaren, strategischen Vorteil, um auch eine Überzahl von Angreifern abwehren zu können. Leider kann kein Patentrezept gewählt werden, um die Aufgabe zu lösen. Waffengewalt und das Sammeln eines großen Heeres ist genauso erfolgversprechend, wie den Ringträger allein nach Mordor zu geleiten. Es liegt nun ganz an Ihnen, den unglückseligen Ring der Vernichtung zuzuführen. Retten Sie Mittelerde, bevor Saurons Schergen das Land mit Dunkelheit überziehen. Zum Glück können Sie Ihre zahlreichen Mitstreiter zur Unterstützung heranziehen. Jeder der Mitglieder der Ringgemeinschaft kann den Ring eine Zeitlang tragen, falls Sie es wünschen. Hobbits jedoch scheinen den zerstörerischen Kräften des Ringes



Bildschirmfoto: CPC

Mit Hilfe der Karte ist es relativ einfach, einen genauen Überblick über das Gelände zu gewinnen. Nutzen Sie dieses Wissen zu Ihrem Vorteil.





Bildschirmfoto: CPC

Der Battle Screen gibt Aufschluß über sämtliche am Kampf beteiligten Charakter. Jede Spielfigur kann einzeln dirigiert werden und so auf einen Gegner angesetzt werden.

weit länger standhalten zu können als Zwerge, Elben oder Zauberer. So ist man im allgemeinen gut beraten, Frodo den Ring tragen zu lassen. Vor der Benutzung desselben kann allerdings nur gewarnt werden, da jedes Aufsetzen des Ringes mit einer Verminderung des Virtue-Wertes geahndet wird. Um nun zu den Schicksalsklüften zu gelangen, müssen viele Landschaften durchwandert werden. Meist hat man es unterwegs nur mit Orcs zu tun, die sich bei entsprechendem Zahlenverhältnis relativ leicht besiegen lassen. Steht jedoch eine Konfrontation mit einem Balrog oder dem gefürchteten Nazgul ins Haus, sollte man versuchen, zumindest den Ringträger aus der Schußlinie zu bringen. Gelingt es den Ringgeistern, des Ringes habhaft zu werden, ist das Spiel leider verloren.

Resümee

Kein leichter Stoff, an den sich Melbourne House hier herangewagt hat. Von strategisch taktischer Seite gesehen, ist die Umsetzung recht gut gelungen. Leider gelang es nicht, den Charme von Tolkiens Werk in die Computerumsetzung hinüberzuretten.

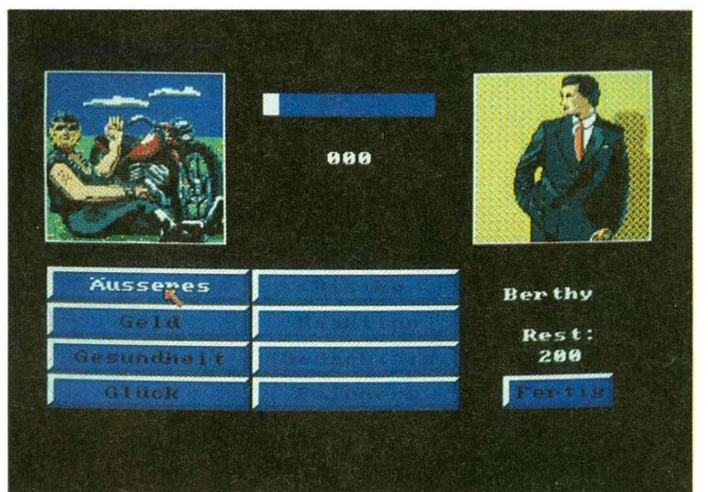
Die Steuerung ist leidlich verständlich und befähigt auch den Ungeübten, nach kurzer Vorbereitungszeit ins Spielgeschehen einzusteigen. Auch die grafische Umsetzung der Karten ist gut realisiert, dafür ist die nähere Betrachtung einzelner Geländeteile recht spärlich. Was bleibt, ist der strategische Aspekt, der hervorragend herausgearbeitet wurde. Wem die Bücher von Tolkien Freude bereitet haben, sollte War in Middle Earth zumindest einmal in Augenschein nehmen. (mm)




Wall Street Wizard

★

Hersteller: Expert Software
Vertrieb: Ariolasoft
System: Amiga, Atari ST, MS-DOS
Preis: 70,– DM bis 80,– DM
Testversion: Amiga



Bildschirmfoto Amiga



Die Ruhe vor dem Sturm. Entspannen Sie sich, und beruhigen Sie Ihre Nerven, denn schon bald wird die Hektik Oberhand gewinnen.

Das Börsenfieber bricht aus

Es ist 10 Uhr 55, Sie befinden sich im Börsensaal. Noch ist alles ruhig, doch schon in wenigen Minuten wird hier die Hölle los sein. Sie wissen genau, daß in Kürze die Existenz Ihres Kapitals auf dem Spiel steht, denn ein Fehlgriff kann Sie in den Ruin stürzen. Fünf Minuten später beginnt die Annahme von Kundenaufträgen, wodurch Sie Ihr Kapital für das eigentliche Börsengeschehen verdienen müssen, denn mit dem spärlichen Startkapital sind keine großen Sprünge möglich. Hier heißt es, den richtigen Griff zu tätigen, denn die Voraussetzungen zum Aktienmillionär können Sie nur an dieser Stelle schaffen.

Spekulation ist alles

Nachdem Sie nun über genügend Kapital verfügen, beginnt die eigentliche Börsensimulation. Hier müssen Sie durch Kaufen und Verkaufen von Wertpapieren versuchen, ihr Vermögen zu steigern. Aber auch starke Konkurrenten versuchen, ihre Schafe ins Trockene zu bringen. Sie sind schnell und reagieren genauso gut wie Sie auf günstige Angebote, wie z.B. die der Banken bzw. ihrer Vertreter. Diese Angebote sind gewöhnlich nicht besonders scharf kalkuliert. Es hängt alles von ihrer Reaktionsfähigkeit ab, die Sie übrigens nach Börsenschluß beim Arzt in einem Reaktionstest unter Beweis stellen können. Anhand einer Kurstafel werden Ihnen in Form von Schlagzeilen (von denen es über 1000 Stück gibt) die wichtigsten tages- und finanzpolitischen Meldungen, die die Kursentwicklungen in entscheidener Weise beeinflussen, mitgeteilt.

Nach Börsenschluß haben Sie verschiedene Möglichkeiten, sich über wichtige Dinge des Börsengeschehens zu informieren; hierzu stehen Firmenportraits, Zeitungen oder Statistiken zur Verfügung. Es bestehen bei der Simulation aber auch Interaktionsmöglichkeiten, wie z.B. Diebstahl, Sabotage, Spionage, Bestechung, die Ihnen zwar helfen, jedoch auch schaden können.

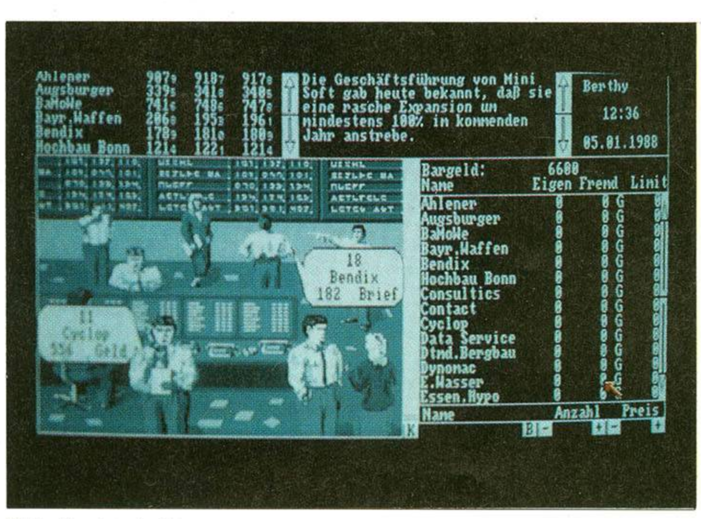
Da für Sie auch die Kenntnis der Entwicklung aller Kurse wichtig ist, werden Ihnen diese Informationen in grafischer Form vermittelt. Sehr hilfreich (allerdings auch teuer) ist der Börsencomputer. Er beobachtet unter anderem die Angebote, die von den Banken kommen, und falls eines der Angebote einem Ihrer Aufträge entspricht, nimmt er dieses in Ihrem Namen an.

Fazit

Wall Street Wizard ist eine wirklich gut gelungene und auch recht realistische, deutschsprachige Börsensimulation in Echtzeit. Nützlich ist, daß man die Spielercharaktere, wie z.B. Glück, Reaktionsvermögen, Aussehen, Geld, Gedächtnis, individuell einstellen kann, diese beeinflussen dann natürlich auch das Spielgeschehen. An der Grafik ist eigentlich nichts auszusetzen, obgleich man erwähnen muß, daß außer dem Eingansmenü, die Bilder alle schwarzweiß dargestellt sind. Anhand des, dem Softwarepaket beigefügten, umfangreichen, deutschen Handbuches findet sich der Benutzer nach relativ kurzer Zeit mit der Bedienung des Programms zurecht.

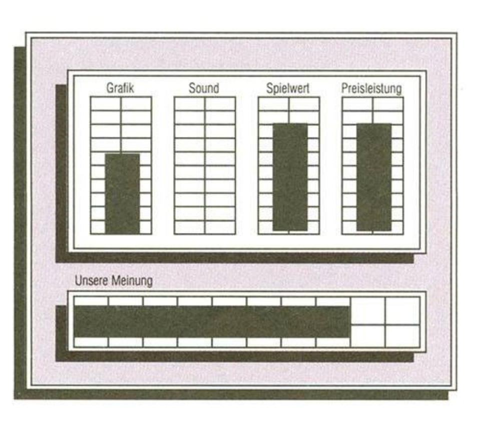
(br)





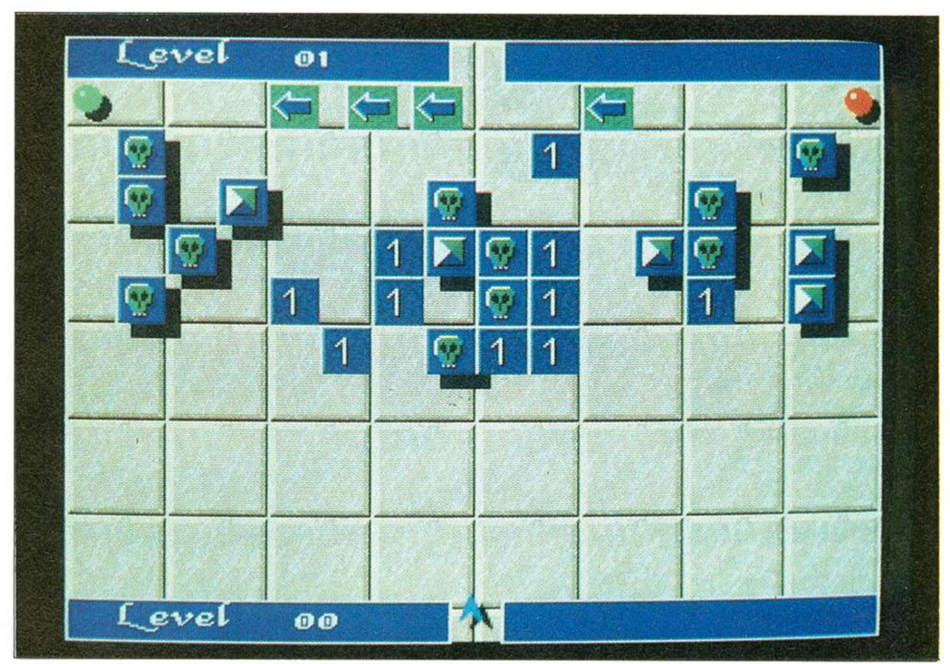
Bildschirmfoto Amiga

Beweisen Sie durch gewinnbringende Spekulation mit großen Geldsummen und Aktienpaketen Ihren finanzpolitischen Spürsinn.



Beam

Hersteller: Magic Bytes
System: Amiga, Atari ST
Preis: ca. 80,– DM



Bildschirmfoto: Amiga

Tödliche Strahlen

Ein Geschicklichkeitsspiel besonderer Art steht mit Beam ins Haus. Stellen Sie sich eine Spielebene in der Draufsicht vor. Auf dieser Ebene sind einige Energiestationen verteilt, von denen zu Beginn jedes Levels nur eine erleuchtet, das heißt in Betrieb ist. Ihre Aufgabe ist es nun, alle anderen Stationen mit Energie zu versorgen. Zu diesem Zweck müssen Sie zuerst die erleuchtete Station anfliegen und kurz berühren. Ihr Raumschiff ändert in diesem Moment die Farbe von blau zu rot, ein Indikator dafür, daß Sie genügend Ladung aufgenommen haben. Danach gilt es, die nächste Energiestation durch Berührung zu aktivieren. Ein Laserstrahl zwischen den beiden Stationen zeigt dann an, daß die Aktivierung erfolgreich war. Allerdings können die Energiestationen nur rechtwinklig miteinander verbunden werden. Überlegung ist also vonnöten, um sich nicht selbst den Weg zum Ausgang zu verbauen.

Laserleitungen

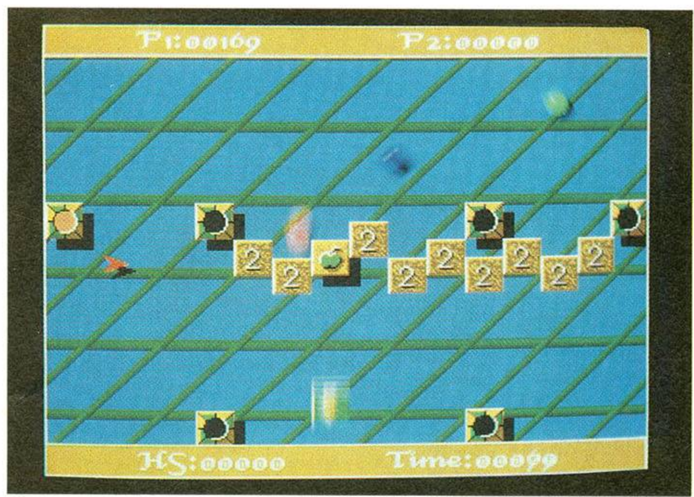
Das Verbinden von Energiestationen mag auf den ersten Blick recht einfach erscheinen, die Praxis gestaltet sich allerdings etwas schwieriger. Zum einen ist das Spielfeld noch mit einigen Killerkugeln versehen, deren Berührung den Verlust eines Raumschiffes zur Folge hat. Zum anderen steht natürlich nur eine begrenzte Zeit für jedes Level zur Verfügung. Außerdem gibt es noch verschiedene Arten von Hindernissen, die entweder aus dem Weg geräumt oder umfahren werden müssen. So gibt es quadratische Felder, die mit einer Zahl versehen sind. Die Zahl gibt an, wie oft der Stein berührt werden muß, bis er vom Spielfeld verschwindet. Es sind aber noch wesentlich unangenehmere Felder vorhanden. Manche beeinflussen Ihr Raumschiff mit Gravitationskräften, andere ändern die Steuerung Ihres Fliegers in eine Vektorlenkung. Andere Steine mit Namen wie Mover, Alcoholic, Hunter, Stopper oder Magnetic sprechen für sich, was ihre Funktion angeht.

Um nun erfolgreich alle Stationen mittels des Laserstrahles zu verbinden, ist in den meisten Fällen einige Vorarbeit erforderlich. Die Tücke steckt hier im Detail, da der Flieger zerstört wird, wenn er einen Laserstrahl zu durchfliegen versucht. Es empfiehlt sich also, zuerst etwaige Hindernisse aus dem Weg zu räumen, um beim Verbinden der Stationen freie Bahn vorzufinden. Ist der Flieger mit Energie geladen, kann man die nächste zu verbindende Energiestation prinzipiell von jeder Seite berühren. Eine geplante Vorgehensweise kann hier vermeidbaren Verlusten vorbeugen.

Resümee

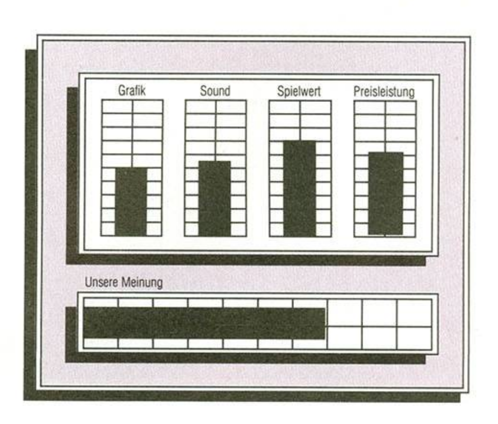
Beam ist ein Geschicklichkeitsspiel, das zum Teil recht hohe Anforderungen an den Spieler stellt. Manche Level sind nur mit einer sorgfältigen Planung erfolgreich abzuschließen. Grafisch wäre sicherlich noch mehr möglich gewesen, trotzdem fesselt Beam den Spieler eine ganze Weile an den Bildschirm. Zusätzlich verwöhnt Beam den Spieler noch mit einem flotten Sound. Fans dieses Genres finden hier eine echte Bereicherung Ihrer Spielesammlung.

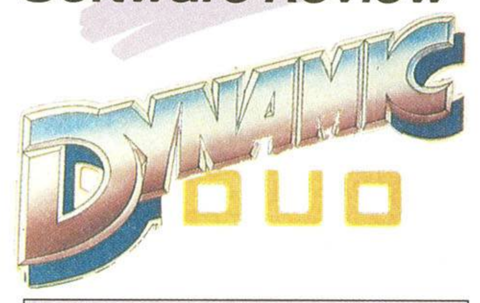
(mm)



Bildschirmfoto: Amiga

Gelingt es Ihnen, alle Energiestationen so zu verbinden, daß Sie den Screen noch verlassen können? Gute Planung ist erforderlich, um dabei nicht einen Flieger zu verlieren.





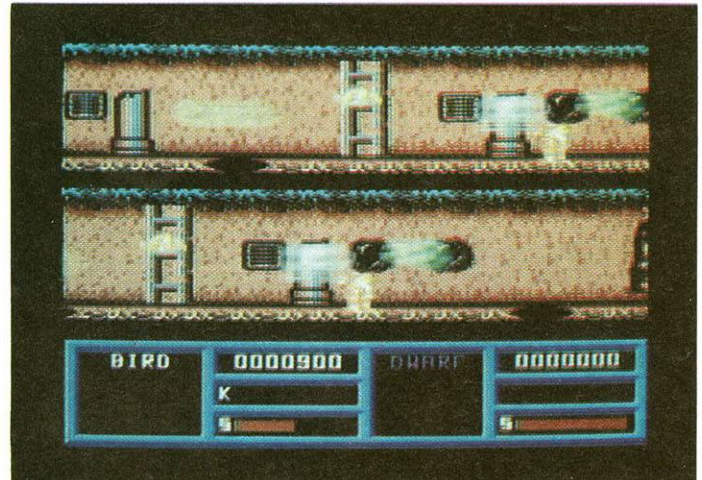
Hersteller: Firebird
Systeme: Amstrad CPC, C-64
Testversion: C-64
Preis: DM 39,95 bis 49,95

Ein starkes Gespann

Jenseits des Reiches der weißen Magie herrschen die "Dunklen Mächte". Sie bestimmen das Schicksal all derer, die das "Haus der Nacht" betreten, ein Gebäude mit geheimen Räumen und Schatztruhen, die ihrer Entdeckung harren. Doch nur wenige haben den Mut und vor allem die Kraft, das Haus zu ergründen.

Mit Zwerg und seinem gefiederten Freund durchs Geisterschloß

Das Haus besteht aus unzähligen Gängen. Hier und in verborgenen Gemächern befinden sich Schatztruhen, welche eines der zehn Schlüsselfragmente enthalten. Wenn man nun nach qualvollen Abenteuern alle zehn gefunden hat, erhält man einen Schlüssel zum Rechenzimmer, welches das eigentliche Ziel ist. Auf der Suche nach den Fragmenten entziehen sich die Gemächer ständig unserem Auge und werden durch den vom Zwerg mitgeführten Plan erst dann sichtbar, wenn man alle zehn Fragmente besitzt. Das hört sich soweit ja ganz leicht an, wenn da nicht die Blindheit des Zwerges wäre. Die beiden Freunde sind also aufeinander angewiesen.



Bildschirmfoto: C-64

Ein gesplittetes Spielfeld ist nur eines unter vielen interessanten Bestandteilen, die aus Dynamic Duo ein überdurchschnittliches Spiel machen.

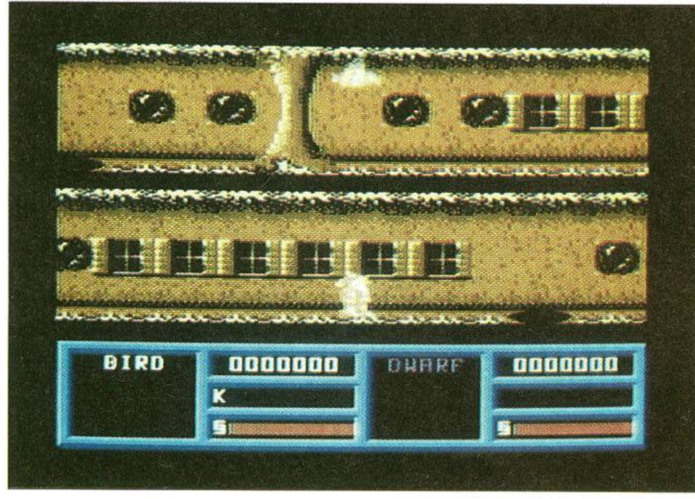
Man kann das Spiel allein oder zu zweit bestreiten, wobei es sich empfiehlt, im Zwei-Player-Mode zu spielen, da so Zwerg und Erpel getrennt, aber gleichzeitig gesteuert werden können. Der Enterich kann sehr viel schneller fliegen, als sich unser Zwerg bewegen kann. Aber nur der Zwerg kann die gefundenen Schatztruhen öffnen. Solange sich der Zwerg und sein gefiederter Freund zusammen durch die Räume bewegen, sind sie ein mächtiges Gespann. Getrennt können sie schneller eine größere Fläche abdecken.

Das Spielfeld ist in drei Teile aufgeteilt. Im obersten Bereich läuft das Spiel ab. Hier werden die Bewegungen des agierenden Duos und der dort befindlichen Objekte dargestellt. Der mittlere Bereich wird von einem Lageplan eingenommen, auf dem das aktuelle Spielfeld ersichtlich ist. Falls nun der Zwerg und der Enterich getrennte Wege gehen sollten, wird der Lageplan durch ein zweites Spielfeld ersetzt. Der unterste Teil ist für allgemeine Dinge, wie den Score, die Anzahl der bereits gefundenen Fragmente und ähnliches reserviert.

Fazit

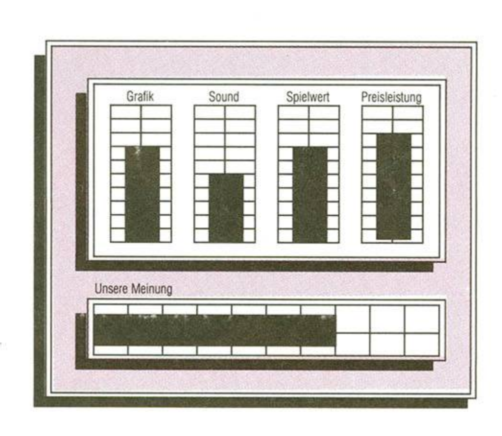
Obwohl die Hauptfigur des Spiels ein Zwerg ist, erscheint das Spiel als Riese. Überzeugend stellt sich hier der Zwei-Player-Mode dar, der durch einen geteilten Bildschirm zwei voneinander unabhängige Spielabläufe ermöglicht und das Spiel somit interessanter gestaltet. Die Grafik ist zum höheren Durchschnitt zu zählen. Die Animation der Sprites und ein weiches Scrolling, welches in den beiden Spielscreens in verschiedene Richtungen möglich ist, unterstreichen den positiven Eindruck des Spiels. Alles in allem handelt es sich um ein preiswertes und gut gelungenes Actionspiel, das in keiner Softwaresammlung fehlen sollte.

(Jürgen Seibel/Robert Marz/hs)



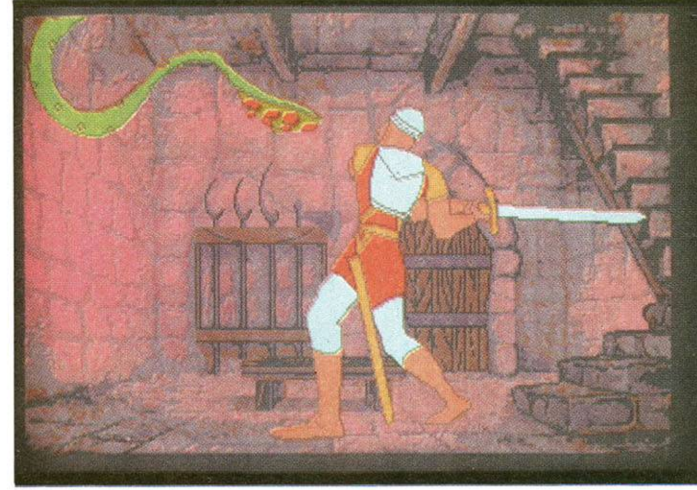
Bildschirmfoto: C-64

Neben der gelungenen Grafik trägt hier die Zwei-Spieler-Option viel zum Spielspaß bei. Wird solo gespielt, kontrolliert man wahlweise die Ente oder den Zwerg.



Dragon's Lair

Hersteller: Readysoft Inc.
System: Amiga
Preis: ca. 120,- DM


Bildschirmfoto Amiga

Reaktion ist bei diesem Spiel der einzige Weg zum Erfolg; eine falsche, oder zu späte Bewegung führt unweigerlich zum Scheitern Ihrer Mission.

Drachen, Ritter und Prinzessinnen

Es war einmal..., so könnte diese Review anfangen, denn hier handelt es sich um ein Märchen, daß noch in den Zeiten spielt, in denen garstige Unholde ihr Unwesen trieben, Zeiten, wo tapfere Ritter noch um die Gunst anmutiger Prinzessinnen kämpften, Zeiten, in denen Zauberer ihre Macht in der Magie zeigten.
So auch diese Geschichte; Prinzessin Daphne wurde von Singe, dem Drachen, entführt und wird nun in seiner Residenz, dem Drachennest, gefangengehalten. Sie, als tapferer Ritter Dirk, haben es sich zur Aufgabe gemacht, jene Prinzessin Daphne aus den Klauen des Drachen zu befreien. Mutig betreten Sie die Zugbrücke der Drachenburg, doch plötzlich gibt das morsche Holz nach. Instinktiv greifen Sie nach dem rettenden Halt, der Sie vor dem sicheren Tode bewahrt. Doch was ist das? Aus dem Burggraben erscheint ein mehrköpfiges Ungeheuer, das nur darauf wartet, Ihnen den Garaus zu machen.

Timing ist Trumpf

Die Steuerung dieses Programmes erfolgt über den Joystick, es können aber auch die Cursortasten benutzt werden. Es kommt nur darauf an, die richtige Bewegung zum richtigen Zeitpunkt zu tätigen. Hier zeigt sich das Spiel als sehr gewöhnungsbedürftig, denn nur durch mehrmaliges Ausprobieren kann Erfolg verbucht werden. Ein kleines Manko, auf das bei Dragon's Lair hingewiesen werden muß, besteht darin, daß der jeweilige Spielstand nicht abgespeichert werden kann. Der Spieler muß also immer wieder neu anfangen, wenn er bei einer bestimmten Sequenz falsch reagiert hat und seine drei Leben ausgehaucht hat. Hier wäre auch eine "Continue-Funktion" vonnöten. Dafür wird man jedoch durch hervorragende Grafiken und Animationen entschädigt.

Fazit

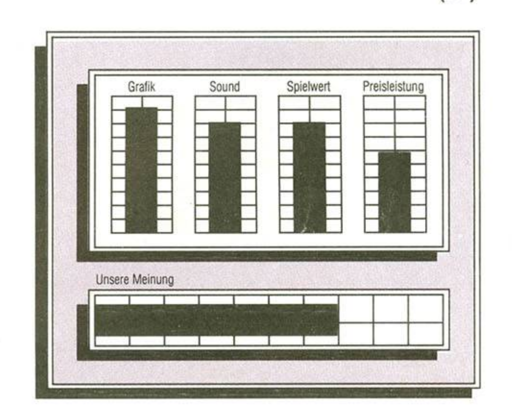
Mit Dragon's Lair präsentiert sich ein Grafikadventure, das sich deutlich von den herkömmlichen Adventures abhebt. Hier ist nicht das systematische Vorgehen gefragt, sondern vielmehr kommt es darauf an, daß Reaktion im Vordergrund steht. Bei bestimmten Situationen muß der Spieler schnell den Joystick (bzw. die Cursortasten) in eine bestimmte Richtung drücken oder den Feuerknopf drücken. Geschieht dies im rechten Augenblick, so kommt man in das nächste Bild. Die grafische Darstellung und Animation zeigt, daß hier Leute am Werk waren, die ihre Sache verstehen. Die Bilder stammen übrigens von Don Bluth, bekannt durch Kinohits wie Mrs. Brisbee oder Feivel, der Mauswanderer.
Auf den sechs Disketten befinden sich 130 MByte komprimierter Grafik und Sound; dies beweist, wie ungeheuer komplex dieses Werk doch ist. Dragon's Lair ist nur lauffähig auf dem Amiga 500/2000 mit mindestens 1 MByte RAM, auf dem Amiga 1000 genügen zwar 512 KByte Arbeitsspeicher, jedoch werden dann die Animationen nicht flüssig dargestellt. Die Meinung der Redaktion: empfehlenswert.

(br)




Bildschirmfoto Amiga

Flüssige Animationen und Grafiken vom Feinsten präsentieren sich mit diesem äußerst komplexen Adventure. Schaffen Sie es, die Prinzessin aus den Klauen des Drachen zu befreien?



POLICE QUEST

Hersteller: Sierra Online
Systeme: MS-DOS, Amiga, Atari ST
Testversion: Amiga
Preis: MS-DOS DM 64,95
Atari ST/Amiga DM 84,95

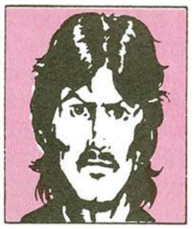


Bildschirmfoto: MS-DOS

Nachdem Police Quest 1 bereits eine große Fangemeinde erobern konnte, waren wir alle gespannt auf den zweiten Teil der Abenteuer von Sonny Bonds.

Da im ersten Teil der Death Angel dingfest gemacht werden konnte, schien wieder Ruhe und Frieden Einzug in Lytton zu halten. Doch Jessie Bains, der Death Angel, will Rache nehmen. Der berüchtigte Copkiller hat es tatsächlich geschafft, aus dem Gefängnis auszubrechen. Ein Gefängnisbeamter fand bei diesem Ausbruch den Tod. Unglücklicherweise hat es Jessie Bains jetzt auf Sie abgesehen, da er Ihnen ja die Gefängnisstrafe zu verdanken hat. Keine besonders rosige Aussicht, wenn man bedenkt, daß ein Polizistenleben für Jessie Bains keinen Cent wert ist...

Natürlich müssen Sie nun alles daransetzen, um den gefährlichen Schurken wieder hinter Gitter zu bringen. Jessie Bains ist allerdings schwer bewaffnet, so daß Sie bei einer Konfrontation mit einem Schußwechsel rechnen müssen. Eine präzise Waffe ist also vonnöten, um sich der eigenen Haut wehren zu können. Zu diesem Zweck begeben wir uns nach Erledigung der Formalitäten im Büro zum Schießstand. Das Justieren der Waffe ist gar nicht so schwierig, wie man anfangs denken möchte.

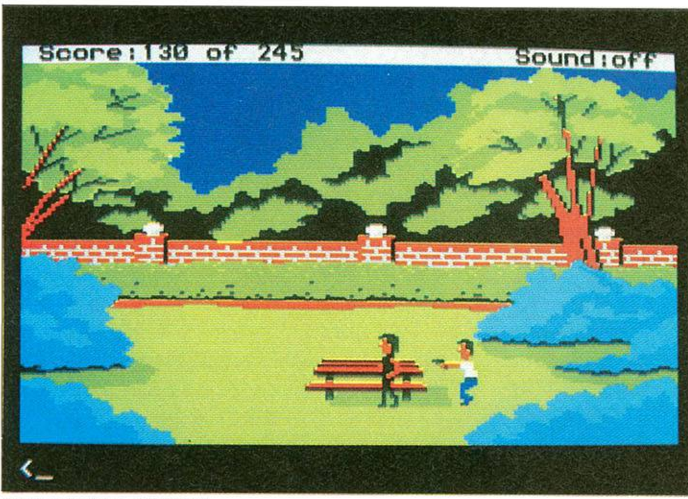



Jessie Bains

Mittels zweier Justierschrauben und einem genauen Vergleich mit dem Schußbild lassen sich Seiten- und Höhenabweichung genau kompensieren. Fünf Punkte belohnen den Schützen für die punktgenaue Einstellung der eigenen Waffe.

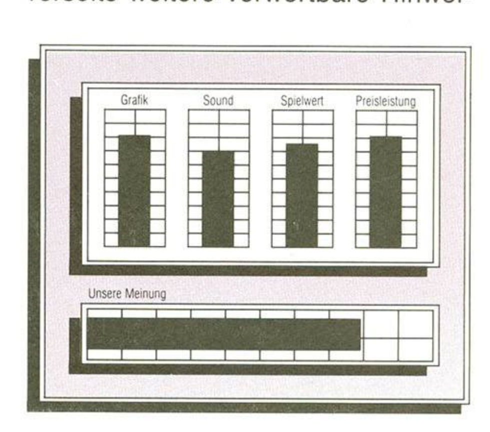
Hit that street!

Streifendienst ist aller Übel Anfang, besonders, wenn man einen derart lethargischen Kollegen hat. Keith, der Partner von Sonny, zeichnet sich besonders durch seinen immensen Zigarettenkonsum aus. Die eigentliche Arbeit bleibt dabei natürlich für Sonny Bonds übrig. Die Ermittlungen führen zunächst in einen Supermarkt. Dort auf dem Parkplatz wurde der Wagen des Gefängniswächters gefunden. Eine genaue Durchsuchung bringt schon einige Anhaltspunkte zu Tage. Nach dem Sichern der Fingerabdrücke führen die weiteren Spuren zu einem See. Mit einem Taucheranzug und Sauerstoffflaschen ausgerüstet, gilt es nun, den See nach einer Leiche zu durchkämmen. Natürlich ist es nicht einfach, inmitten des Wohlstandsmülles am Grunde des Sees die Leiche zu lokalisieren. Ausdauer und genaues Suchen führt allerdings auch hier zum Erfolg. Die Leiche birgt wiederum ihrerseits weitere verwertbare Hinwei-



Bildschirmfoto: MS-DOS

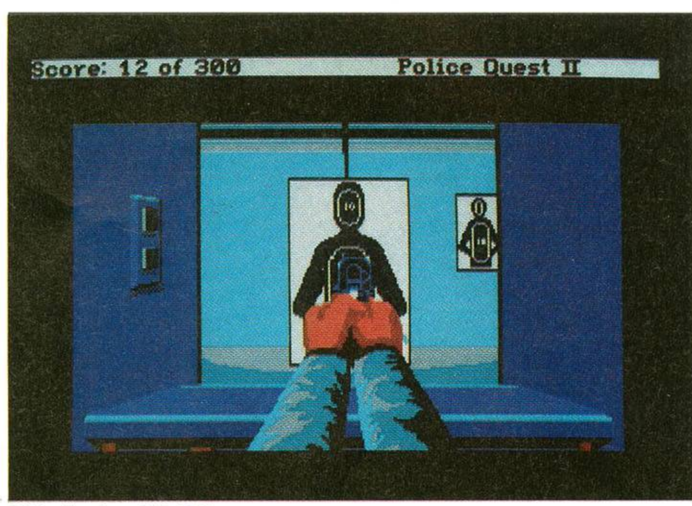
Im Wald, da sind die Räuber... Auch am Tag ist man im Park vor Überfällen nicht sicher.



se. So fügt sich Steinchen für Steinchen in unserem Krimipuzzle zusammen. Bis zur Lösung des Falles ist es allerdings noch ein weiter Weg, und Jessie Bains ist als Profiverbrecher mit allen Wassern gewaschen. In die Enge getrieben, entschließt er sich, die Freundin von Sonny Bonds als Geisel zu nehmen!

Sweet Cheeks Marie, die Freundin von Sonny Bonds, ist uns ja bereits aus dem ersten Teil von Police Quest gut bekannt, und ihre Liebe zu Sonny ist kein Geheimnis. Wird es Sonny gelingen, den Death Angel zu fangen und seiner Bestrafung zuzuführen? Gelingt es ihm, Sweet Cheeks Marie aus den Klauen dieses Gangsters zu befreien? Nur fundierte Polizeiarbeit und sauber geführte Ermittlungen können zum gewünschten Erfolg führen.

Im Unterschied zum ersten Teil wurde hier der Kriminalistik größerer Stellenwert beigemessen. So besteht unter anderem die Möglichkeit, Fingerabdrücke zu präparieren und auszuwerten. Auch die Forensik, die Gerichtsmedizin, kommt zum Einsatz, um Todesursachen zu entschlüsseln. Ebenfalls neu ist die Möglichkeit, mit anderen Polizeistationen Kontakt aufzunehmen, um Informationen zu beschaffen. So gesehen hat im zweiten Teil von Police Quest ein noch stärkerer Realismus Einzug gehalten.




Das Justieren der Waffe kann den Spieler den letzten Nerv kosten. Einfacher geht es, wenn man nach einem Probeschuß das Ziel einmal genauer betrachtet.

Bildschirmfoto: MS-DOS





Resümee

Sierra Adventures zeichnen sich ja bekanntermaßen durch gute Grafik und viel Spielwitz aus. Police Quest 2 macht da keine Ausnahme. Im Gegenteil, die Grafiken im zweiten Teil sind noch farbenfroher und detaillierter. Die im ersten Teil recht problematische Sequenz des Autofahrens wurde sinnvollerweise durch einen automatischen Vorgang ersetzt. Der Spieler hat in diesem Teil die Perspektive eines Mitfahrers auf der Rückbank des Fahrzeuges. Durch die Unterwassereinlagen werden völlig neue Ermittlungsgebiete erschlossen, was nicht unwesentlich zum Spielwitz dieses Programmes beiträgt. Die Packungsbeilagen geben detaillierte Vorabinformationen und beschreiben die korrekte Vorgehensweise bei den zu erwartenden Ermittlungen. Eine Landkarte gibt Aufschluß über sämtliche Lokationen von Lytton, so daß ausgedehntem Spielspaß nichts im Wege steht.

Wer einmal mit Police Quest 2 begonnen hat, der wird sich so schnell nicht wieder losreißen können. Wer schon an Police Quest 1 Spaß hatte, sollte sich den zweiten Teil keinesfalls entgehen lassen. Wer bereits seinen Rechner mit der CMS-Karte ausgerüstet hat, der kommt auch bei Police Quest 2 in den Genuß wirklich hörenswerter Sounds. 30 Minuten Musik von 12 verschiedenen Stücken begleiten dann den Officer bei seinen Ermittlungen.

(mm)



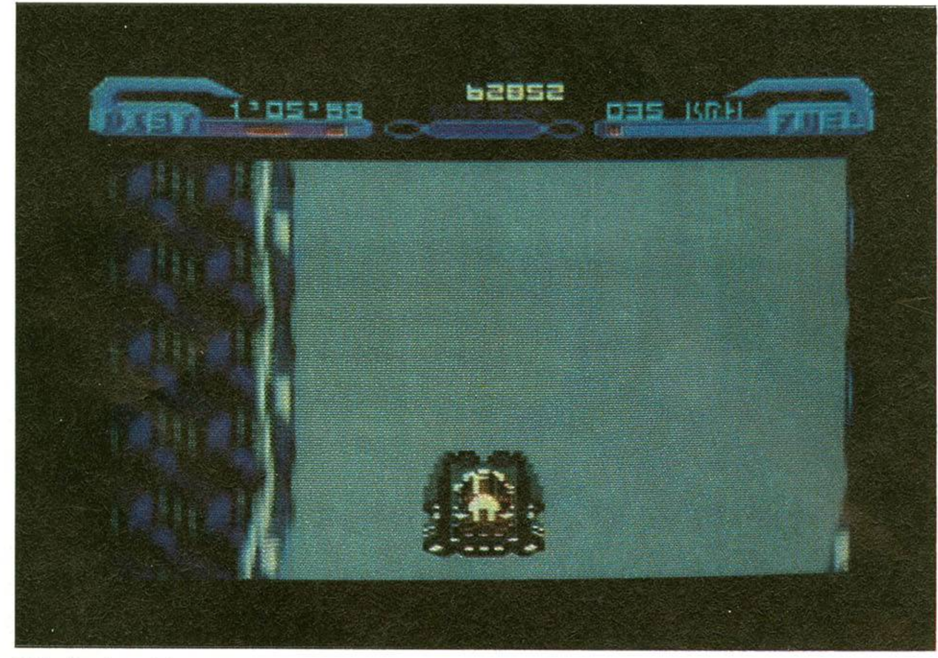








Hersteller: Capcom
System: Amiga, Atari ST, C-64 (Cass/Disc), MS-DOS
Testversion: C-64 (Cass)
Preis: DM 34,95 bis DM 79,95



Bildschirmfoto: C-64

Wer Wind sät, wird Sturm ernten

Um ein Rennen erfolgreich zu beenden, muß man nicht nur schnell und sicher fahren können. Gerade in Computerspielen kommen ja die absonderlichsten Streckenbedingungen vor. Während Bodenlöcher und Ölpfützen eher zu den normalen Widrigkeiten einer anspruchsvollen Strecke gehören, sind wahnsinnige Frösche, TNT-Laster und Minenleger eher Ausnahmen im Straßenrennen. Bei L.E.D. Storm sieht die Sache schon ein wenig anders aus. Der sportliche Gedanke wird hier doch ein wenig in den Hintergrund gedrängt, da der Fahrer zunächst einmal versuchen muß, innerhalb der vorgegebenen Zeit den nächsten Streckenposten zu erreichen. Dies erweist sich jedoch bei näherem Hinsehen als schwieriger als vermutet. Sie müssen sich nicht nur auf die nur als rüde zu bezeichnende Fahrweise Ihrer Mitbewerber einstellen, sondern auch ein Gefühl für die Gefahren entwickeln. So ist es nicht ratsam, einen Unfall mit einem TNT-Laster zu verursachen. In diesem Fall ist Ihr Fahrzeug natürlich völlig zerstört. Sie bekommen zwar ein Ersatzfahrzeug, jedoch verlieren Sie wertvolle Zeit. Auch auf den Minenleger sollten Sie ein Auge haben, da seine Hinterlassenschaft ebenfalls zu ernsthaften technischen Problemen führen kann.

Geschick gewinnt!

Technische Probleme anderer Art verursacht der immense Energieverbrauch des Fahrzeuges. Zum Glück sind immer wieder kleine Kanister zu finden, die der Aufstockung der schwindenden Vorräte dienen. Diese Kanister tragen bisweilen noch einen Buchstaben. Gelingt es dem Spieler, mit Hilfe der Buchstaben das Wort Energie vollständig zu erleuchten, winkt ein generöser Treibstoffbonus. Dieser Bonus stellt einen wesentlichen Schlüssel zum Erfolg dar. Es gibt allerdings auch Bodensymbole, die dem weiteren Vorankommen dienlich sind. Die Bodensymbole existieren in drei verschiedenen Variationen. Mit "E" gekennzeichnete Icons geben einen weiteren Energiebonus, "B" erzeugt eine Barriere, und "P" verschafft dem Spieler eine Aufbesserung des Punktekontos. Es gibt aber noch einige andere Probleme auf der Rennstrecke. Wahnsinnige Frösche versuchen ständig, sich an Ihr Fahrzeug zu hängen und auf diese Weise Ihre Geschwindigkeit zu verlangsamen. Während sich die Frösche durch ruckartige Lenkbewegungen abschütteln lassen, ist gegen das Computerfahrzeug kein Kraut gewachsen. Dieses Fahrzeug versucht, Sie von der Straße zu drängen. Die beste Möglichkeit, dieser Gefahr auszuweichen, besteht im Überspringen des Computerautos.

Resümee

Wer auf seinem C-64 gerne Autorennen fährt, der sollte sich L.E.D. Storm auf jeden Fall einmal ansehen. Zwar ist die Grafik bestenfalls als zweckmäßig zu bezeichnen, jedoch sind die Anforderungen an den Spieler nicht gering. Man muß schon ein wenig üben, um Sicherheit im Umgang mit seinem Fahrzeug zu bekommen. Fans dieses Genres finden hier sicher eine Bereicherung Ihrer Programmsammlung.

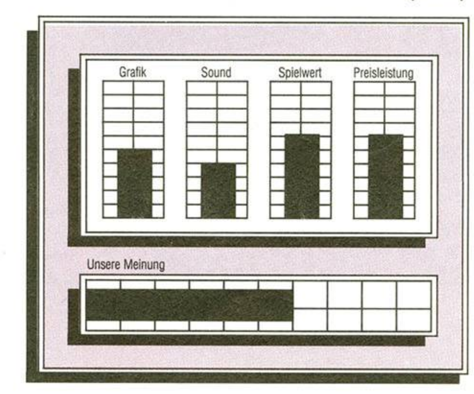
(mm)



Bildschirmfoto: C-64



Ein verrücktes Rennen, auf das Sie sich hier eingelassen haben. Nur wer sein Fahrzeug einwandfrei beherrscht, hat eine Chance, dieses Rennen zu seinen Gunsten zu entscheiden.









Liebe Leser!
Wieder einmal erreichten uns jede Menge Fragen zu den verschiedensten Computerspielen. Aber nicht nur Fragen wurden gestellt, sondern auch viele Tips, Tricks und Stellungnahmen zu bereits veröffentlichten Leserbriefen haben sich bei uns eingefunden. Wir möchten all denen danken, die keine Mühen gescheut und uns geschrieben haben. Wir können jedoch aus Platzgründen nicht auf alle Einsendungen in dieser Ausgabe eingehen, das heißt aber nicht, daß diese Leserbriefe in die Mülltonne wandern. Wir werden auf jeden Fall Anfragen, die in dieser Helpline nicht verwertet wurden, weiterhin bearbeiten. Vielleicht ist Ihr Leserbrief im nächsten Heft abgedruckt.

(Ihre JOYSTICK-Redaktion)

Leser fragen – Dr. Joystick antwortet

Leisure Suit Larry I

Hilfe!!! Ich suche bei Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards das Passwort für die erste rechte Tür in der Bar. Bitte druckt das möglichst bald. Herzlichen Dank.

Christian Schaule

Red.:
Gehen Sie doch einfach erst einmal in aller Ruhe in den Gang links neben der Theke, nachdem Sie vorher bei dem Barkeeper ein Glas Whiskey bestellt und zu sich genommen haben. Dort treffen Sie auf einen schwer angetrunkenen Mann, der Ihnen dafür ein wichtiges Utensil geben wird. Auf dem rechten Tisch finden Sie eine Rose, die Sie ebenfalls mitnehmen sollten. Nun öffnen Sie die Tür zur Toilette und gehen zum Waschbecken, wo Sie einen Diamantring finden können. Wenn Sie das Bedürfnis haben, etwas Wasser zu lassen, ziehen Sie nicht die Wasserspülung: Es könnte Ihr Schaden sein. Bevor Sie den Raum verlassen, lesen Sie doch einmal die Sprüche an den Wänden neben der Tür. Neben einigen nichtssagenden Sprüchen wird auch das gesuchte Passwort darunter sein. Kleiner Tip: Er fängt mit "Ken" an.

The Pawn

Liebe Redaktion, ich spiele mit Begeisterung das Adventure "The Pawn" auf dem Amiga und habe mir bereits einen Punktestand von 300 erarbeitet. Den Drachen habe ich schon passiert und stand letztendlich vor Kronos.

- THROW POTION BOTTLE LE AT KRONOS (300 Punkte)
- PRESS NOZZLE ON AEROSOL
- DROP ALL BUT THE AEROSOL
- TAKE TOP HAT, CLOAK
- TAKE WAND AND WANDS
- TAKE POINTY HAT
- PUT ON CLOAK AND POINTY HAT



Bis hierher dürfte alles richtig sein (oder?)!
Geht man nun nach Norden, so wirft einen die Plattform immer wieder zurück.
Meine Fragen:
Wie geht es weiter?
Kann man noch mehr Punkte erreichen?
Wie beendet man das Spiel am besten (vielleicht eine Meldung vom Programm: "Sie haben gewonnen, etc...)?

Olaf Körner

Red.:
Nachdem Sie die Flasche auf Kronos geworfen haben, stirbt dieser. Nun drücken Sie die Düse am Aerosol, ziehen Kronos' Mantel an, nehmen den "hard hat" ab und setzen den "pointy hat" auf. Jetzt nehmen Sie den Staub und den Zauberstab an sich und gehen nach Süden zurück in die Hölle. Kronos' Sachen sollten jedoch vorher abgelegt werden.

Im Zimmer muß man zuerst das Seil aufnehmen, bevor man sich hinunterwagt. In der Hölle angekommen, übergibt man dem Teufel das Aerosol. Dieser befreit uns nun von dem Armband.

Somit ist das Adventure gelöst, man kann jedoch als Zusatzbonus, da man das lästige Armband los ist, von der "Small Cave" aus südlich weiter in den "Computer room" gehen. Dort macht man sich durch den Satz DEBUG THE LISTING unsterblich. Somit sind wir in der Lage, noch einiges Unerforschtes auszuprobieren. Noch ein Hinweis:

Das "Irrelevant Maze" sollten Sie nicht betreten, da es keinen Ausweg gibt und man dort auch keine Punkte erhält. Falls sich doch jemand dorthin verirrt hat, ist die einzige Möglichkeit, es zu verlassen, der Befehl LEAVE MAZE.

Uninvited

Sehr geehrter Dr. Joystick. Ich hätte ein paar Fragen zu Uninvited (Amiga):

1. Wie bekomme ich den Raubvogel in den Käfig?
2. Wie komme ich aus dem Labyrinth?
3. Was mache ich mit dem Schlüssel von dem kleinen Kobold?

PS.: Gebt doch einmal eine Komplettlösung zu Uninvited an.

Stefan Jacobs

Red.:
Um den Adler zu fangen, brauchen Sie eigentlich nur den Käfig an den Adler zu "operaten". Nun frißt die Schlange die Katze und verschwindet.

Sie gehen jetzt zweimal nach Süden, wo Sie auf eine große, ballähnliche Kreatur stoßen. Öffnen Sie dort den Käfig mit dem gefangenen Adler, der sich sogleich in die Lüfte hebt, gefolgt von dem roten Biest. Den Edelstein sollten Sie natürlich nicht liegenlassen, denn bei genauerer Betrachtung desselben, könnte er doch in die Nische bei der Tür im Magisterium passen.

Nun führt uns der Weg weiter: zweimal nach Norden, einmal nach Osten, wiederum zweimal nach Norden, viermal nach Westen, zweimal Richtung Süden, nach Westen geht's wieder zweimal, nun noch zweimal Richtung Süden und zweimal nach Westen. Jetzt müßten wir uns eigentlich wieder bei Doug Dinsdales Grab befinden. Zweimal noch nach Süden, dann zweimal in Richtung Osten und zweimal nach Süden gehen, und schon sind wir aus dem Irrgarten heraus.

Mit dem Schlüssel des kleinen Teufels können Sie die verschlossene Tür am Ende

der Treppe jenseits des Altars öffnen.

Ihre Anregung, eine Komplettlösung zu Uninvited zu bringen, haben wir gern entgegengenommen, wir werden die Sache auf jeden Fall überdenken.





Deactivators Reaktor

Liebe Redaktion, ich habe das Spiel Deactivators Reaktor für meinen C-64 (mit Floppy) geschenkt bekommen, komme aber damit überhaupt nicht zurecht. Nun wollte ich fragen, ob Sie wissen, was man in diesem Spiel tun sollte. Können Sie mir weiterhelfen?

Matthias Krawen

Red.:
Leider können wir Ihnen im Moment auch nicht sagen, wie Sie bei diesem Spiel weiterkommen, vielleicht kann der eine oder andere Leser helfen.



Falcon-AT

Es will mir nicht gelingen, Bomben zu werfen. Ich kann Sie zwar laden, aber wenn es darum geht, sie einzusetzen, werden mir als Bewaffnung immer nur MG und Sidewinder-Raketen angeboten. Wird hier möglicherweise irgendein Schritt im Handbuch unterschlagen, denn ansonsten läuft alles problemlos?

Bei der alten Version der F-16, die ich auf dieses Problem hin auch untersucht habe, gab's auch keine Bomben für mich. Vielleicht können Sie mir helfen?

Dr. Frank Lewrenz

Red.:
Wir können Ihnen versichern, daß nicht nur Sie unter diesem Problem zu leiden haben.
Die Cluster-Bombs stehen leider nur bis zum Rang eines Leutnants zur Verfügung. Man kann Sie zwar noch laden, jedoch der Einsatz ist leider ab dem Titel Captain untersagt. Dies ist wahrscheinlich auf einen Programmierfehler zurückzuführen.



Antwort zu Maniac Mansion

In Ihrer Ausgabe 3/89 hatte ein Leser einige Fragen zum Spiel Maniac Mansion. Uns erreichten viele Zuschriften bezüglich dieses Leserbriefes; hier eine etwas ausführlichere Variante:
Man sollte in den Keller gehen und dort das Loch neben dem Hauptwasserhahn öffnen. Doch Vorsicht, benutzen Sie unbedingt Syd, da bei dem "Rohrprojekt" der Keller überflutet wird und nur Syd schwimmen kann.
Es fällt ein Schlüssel heraus, mit dem der Medizinschrank geöffnet werden kann. In diesem befindet sich ein Schlauch, mit dem man ganz prima Benzin aus dem Auto abzapfen kann. Das Benzin füllt man nun in die Motorsäge, sägt die Bretter aus dem Raum mit den Drähten ab und repariert mit den abgeschnittenen Latten die Treppe. Man sollte auch den Wasserhahn aus dem Auto mitnehmen und an der Dusche anbringen. Dreht man diesen, geht die Mumie zur Seite und gibt Ednas Telefonnummer frei.
Nachdem Bernhard das Telefon repariert hat, ruft er Edna an. Mittlerweile kann man sich aus ihrem Zimmer den kleinen Schlüssel besorgen und nach oben gehen. Nachdem das Bild vor dem Tresor geöffnet wurde, schaltet man das Licht an und geht zur Seite. Jetzt gibt man die Cola und den Krug mit Poolwasser an die fleischfressende Pflanze und klettert an ihr hoch. Poolwasser bringt die Pflanze zum Wachsen, und die Cola bewirkt, daß sie rülpst (ansonsten beißt sie). Wenn man die Münzen aus Ednas Sparschwein benutzt, kann man mit dem Teleskop die Nummer unter dem Tresor lesen; Mit dieser öffnet man den Tresor. Das Objekt aus dem Tresor können Sie am Spielautomaten, der mit Ednas Schlüssel geöffnet werden kann, benutzen. Der Score des Automaten ist die Codenummer für die Tür. Das Radioteil baut man in das Funkgerät ein und wählt die Nummer von dem Plakat darüber. Besitzt man das Abzeichen der Weltraumpolizei, übergibt man es der "Purple Tentacle", schaltet den Hebel um und zieht den Raumanzug an. Nun braucht nur noch die Tür geöffnet, der Meteor genommen und in den Kofferraum gelegt, der Deckel geschlossen und gestartet zu werden.



Reaktion auf Leserbriefe

In Ausgabe 3/89 wurde die Frage gestellt, wie man bei dem Spiel LEGEND OF THE SWORD in die Ruine gelangt.
Man klettert einfach über das Gate und entriegelt es von innen. Nun kann man es öffnen.
Bei KING'S QUEST I fragtet Ihr nach dem Namen des Zwerges. Es ist sicherlich richtig, daß man den Namen nicht wissen muß, mit dem Schlüssel kommt man ja auf das Hochplateau. Wenn man jedoch den Namen weiß, bekommt man die magischen Zauberbohnen. Wenn man diese an der richtigen Stelle einpflanzt, wachsen sie in den Himmel, und man kann bis zu dem Hochplateau hinaufklettern. Das macht erstens mehr Spaß, und zweitens bekommt man dadurch auch mehr Punkte. Der Name ist allerdings sehr schwierig. Man denkt natürlich gleich an Rumpelstilzchen, wenn man drei Versuche hat, aber schon die amerikanische Umsetzung ist hier etwas schwieriger: RUMPLESTILTSKIN. Dies allein wäre jedoch zu leicht gewesen, man muß die Buchstaben noch umwandeln. Dazu schreibt man sich das Alphabet von A bis Z auf einen Zettel, darunter noch einmal das Alphabet, jedoch diesmal in umgekehrter Reihenfolge, also von Z bis A. Jetzt beginnt man mit der Umwandlung: Aus A wird ein Z, aus B ein Y, aus C wird X, usw. Somit ergibt sich aus dem Wort RUMPLESTILTSKIN das gefragte Wort IFNKOVHGROGHPRM.



Rolf-Peter Böhlke

Fragen über Fragen

Liebe Redaktion, können Sie uns vielleicht sagen, wie man bei dem Spiel WEREWOLVES OF LONDON den Passanten oder den Polizisten Blut "abzapfen" kann? Weiterhin möchten wir wissen, wie man aus dem Gefängnis ausbrechen kann (die Gegenstände wie Feile oder Gulliheber werden uns immer abgenommen). Schließlich möchten wir noch wissen, ob es bei der CPC-Version von ROAD RUNNER die unsichtbarmachende Farbe und die mit Eisen versetzten Futterkörner gibt.

Dieter und Thomas Körber



Red.:
Leider können wir im Moment nicht behilflich sein, wir geben diese Fragen jedoch an unsere Leser weiter. Wer kann den beiden helfen?



King's Quest IV

Ich habe ein paar Fragen zu KQ4. Wo finde ich das Bridle, um mit dem Einhorn reiten zu können?
Was muß ich bei dem Ogre tun, daß er mich nicht immer zum Abendbrot ißt?
Können Sie mir helfen?

Lorenz Storrer

Red.:
Zunächst zu Ihrer ersten Frage. Ja, wir können helfen. Das Zaumzeug (bridle) finden Sie auf der Insel, wohin Sie der Wal ausgespuckt hat. Dort geben Sie dem Pelikan den geangelten Fisch und bekommen dafür die Pfeife, mit der Sie den Delphin anlocken können. Gehen Sie nun zu dem rechten Schiffswrack, und suchen Sie auf dem Boden an einer bestimmten Stelle. Dort werden Sie das Zaumzeug finden.
Verstecken Sie sich am besten in der Vorratskammer, bevor der Ogre das Zimmer betritt, und schauen Sie öfters durch das Schlüsselloch. Wenn er schläft, können Sie Ihr Versteck verlassen, die Henne nehmen und das Haus verlassen.



PD-Castle

Ich habe gerade aus Eurer Ausgabe 3/89 den Leserbrief von Erwin Bruckner gelesen und weiß ein paar Tips, die ihm vielleicht weiterhelfen.
Zu seiner ersten Frage, wie man ein Gespenst tötet, ist zu sagen, daß es nicht ausreicht, zu dem Geist hinzufahren und die Taste loszulassen. Vielmehr muß man die entsprechende Cursortaste länger gedrückt halten, damit das Gespenst seinen Geist aufgibt.
Zu Frage zwei: In dem Stockwerk, in dem die Feen (Fairy) vorkommen, findet man auf dem Tisch einen Schlüssel, mit dem man die Tür öffnen kann.
Nun noch ein paar Extra-Tips:
Um die Fee zu vertreiben, muß man die Harfe spielen, die man auf einem Turm findet. Will man den Vampir vertreiben, zeigt man ihm einfach das Kreuz.
Nun habe ich auch ein paar Fragen:
Wie kann ich das magische Tor öffnen, das sich gleich am Anfang befindet? Wie kann ich die Wassergräben überwinden, die sich immer hinter den verschlossenen Türen befinden?
Ich hoffe, daß mir jemand weiterhelfen kann.

Josef Fersch

Red.:
Wir hoffen auch, daß Ihnen jemand weiterhelfen kann. Also, liebe Leser: Sie sind gefragt.

Police Quest

Ich arbeite gerade an dem Spiel Police Quest. Immer wenn ich in mein Auto steige und losfahre, komme ich nicht besonders weit, weil der Wagen plötzlich anhält. Ihr seid meine letzte Hoffnung.

Marco Hess

Red.:
Bevor man in den Wagen steigt, muß man den "Safety-Check" absolvieren, das heißt, daß man einmal um das Auto herumgehen und überprüfen muß, ob es auch fahrtüchtig ist. Weitere Hilfen gibt hier das mitgelieferte Handbuch.

(br)



Short Tips, kurz und knackig!

Dungeons in allen Formen und Konfigurationen erfreuen sich größter Beliebtheit bei Computerspielern. Anders ist der überwältigende Erfolg, der Spielen wie Bards Tale beschieden ist, nicht zu erklären. Der dritte Teil dieses Spiels hat, Sierra nicht unähnlich, eine regelrechte Bards-Tale-Manie hervorgerufen.

Fragen nach Tips und Tricks zu den ersten Spielen aus der Trilogie erreichen uns permanent. Nun, auf allgemeinen Wunsch bringen wir, beginnend mit diesem Heft, eine Serie mit Tips und Tricks zu dieser Trilogie. Der Anfang soll jedoch von Tricks zu einem neuen Spiel gemacht werden.

Galdregons Domain

Gleich zu Anfang des Spieles sollten Sie das Schloß des Königs verlassen. Es gibt zwar Regionen im Schloß, die interessant sind, jedoch beherbergen diese auch Monster, die anfangs zu mächtig für den Spieler sind.

Süd - West - West, in dieser Richtung findet der Spieler hinter einem Wald eine Hütte. Der hier wohnende Wikinger gibt Ihnen bereitwillig ein Schwert. Südlich vom Schloß, fast exakt darunter, finden Sie eine Hütte, in der ein Magier ein Zauberbuch verschenkt. Die dort enthaltenen Sprüche stehen gleich zur Verfügung. Mit diesen neuen Fähigkeiten kann der Spieler nun darangehen, die Türme zu erkunden. Nur den, der genau südlich unter dem Schloß steht, sollten Sie zunächst meiden, da hier ein Gespenst sitzt, das sich mit den bis hier zur Verfügung stehenden Waffen nicht beseitigen läßt. Am besten beginnen Sie mit dem Turm, in dessen erstem Stock sich Zombies befinden. In der Turmspitze kommt es zu einer wilden Schlacht mit einem mächtigen Magier. Ist die gewonnen, gibt es wieder einen Satz Zaubersprüche zur Belohnung.

Wandern Sie zu dem Turm, in dem Sie im Erdgeschoß von vier Kämpfern erwartet werden. Haben Sie vorher Ihre Gesundheit wieder auf einen halbwegs normalen Wert gebracht, können die Krieger durchaus mit dem Schwert niedergerungen werden. Den Kampf in der Spitze des Turmes sollten Sie unter Zuhilfenahme von Magie bestreiten. Ein Firestrike und ein Fireball sollten ihre Wirkung nicht verfehlen. Auch hier gibt es viel zu finden, untersuchen Sie die Leichen.

Nun weiter zum nördlichsten Turm, dort sitzt der Necromancer. Ohne Hindernisse können Sie den Turm betreten und bis zum obersten Stockwerk, hier sitzt der Bösewicht, hinaufsteigen. Greifen Sie den Necromancer nicht mit dem Death-Zauberspruch an. Zwar stirbt der Garstige sogleich daran, doch damit ist uns nicht gedient. Greifen Sie ihn vielmehr mit einem schwachen Zauberspruch oder nur mit dem Schwert an. Der Magier kann nicht allzu gut kämpfen und zaubert nach wenigen Schlägen einen Dämon herbei, der für ihn streiten soll. Nun können Sie ans Eingemachte gehen und den beiden mit den kernigsten Zaubern auf den Leib rücken, die Ihr Zauberbuch hergibt. Wie Sie feststellen werden, hat der Dämon einen Gegenstand bei sich, den Sie nicht bekommen hätten, wenn Sie den Necromancer gleich mit dem Death-Spruch vernichtet hätten.

Nun empfiehlt es sich, die Wälder aufzusuchen. Dort kann die Rüstung des Barbaren ergänzt werden. Im Tempel von Seth läßt sich nach einigem Suchen ein Priester finden, der einen Helm und einen grünen Schlüssel bei sich hat. Ein weiterer Gegner trägt ein grünes Medaillon bei sich, dessen Zweck bis jetzt ungeklärt ist.

Bermuda-Projekt

Ditmar Krüger aus Offenbach hat sich mit diesem Spiel beschäftigt und einige gute Tips zusammengetragen. Sowie das Spiel begonnen hat, laufen Sie in die Richtung, aus der die Fußstapfen kommen. Sie werden nach kurzer Wanderung einen Jeep erreichen. Dort finden Sie einen Eimer, mit dem Sie zum Meer laufen. Sie füllen den Eimer und kehren so ausgestattet zum Flugzeug zurück. Dort können wir nun die lodernden Flammen löschen. Sind die Flammen bereits aus, waren Sie nicht schnell genug und müssen von vorne beginnen. Im Jeep finden wir außerdem eine Wasserflasche und eine Schaufel. Mit der Schaufel können wir nun die Türe des Flugzeugs freilegen. Nehmen Sie das Brecheisen aus dem Werkzeugkasten. Die Schaufel brauchen wir nicht mehr, ebensowenig den Eimer. Westlich des Flugzeugs finden Sie das Dorf der Höhlenmenschen. Nehmen Sie, ohne vorher eine Hütte zu betreten oder sich fangen zu lassen, den Gleiter an sich. Damit fliegen Sie nun nach Osten, über den Fluß, der die Insel teilt. Kurz darauf ist ein Flugzeug zu finden, dessen Zustand vertrauenerweckend wirkt. Man landet also in der Nähe der Wasserstelle und kann dann mit Hilfe der Wasserflasche seinen Durst löschen. Danach füllen wir die Wasserflasche ein weiteres Mal und nehmen Sie mit. Mit Hilfe des Brecheisens öffnen wir dann die Kisten, die in der Nähe des Flugzeuges herumliegen. In einer der Kisten finden wir einen blinden Passagier (Sollte dies der gesuchte Verbrecher sein?), der uns von den Vorkommnissen berichtet. Um die eigene Stückliste zu komplettieren, nehmen wir als nächstes den Benzinkanister nebst einem Feuerzeug an uns. Diese Gegenstände sind ebenfalls in einer der Kisten zu finden, die das Flugzeug umgeben, das Feuerzeug ist in einem Koffer zu finden. Die weitere Reiseroute führt uns nun wieder über den Fluß zum Jeep zurück. Das Benzin wird zweckmäßigerweise in den Tank des Jeeps eingefüllt. Vorsicht allerdings vor dem Skelett, das Ihnen ansonsten ernste Schwierigkeiten bereiten könnte. Vertreiben Sie nun den Skorpion mit Hilfe des Feuerzeugs, und nehmen Sie die Schlüssel an sich. Nun kann der Jeep gestartet werden, und wir fahren nach Norden. Als nächstes verschaffen wir uns Zutritt zu dem Voodoo-Dorf. Mit dem Jeep wird das Tor einfach umgefahren, und wir können ins Dorf vorstoßen. Innerhalb des Dorfes finden wir eine Stewardess, die offensichtlich unter dem Einfluß der Voodoo steht. Um Sie von ihrem Schicksal zu erlösen, brauchen wir nur die Nadel aus der Puppe zu ziehen, die ganz in der Nähe zu finden ist. Danach schlagen wir die Voodoos mit ihren eigenen Waffen. Wir stecken die Nadel einfach in das "Voodoo" und stellen erfreut fest, daß die Voodoos, die sich versteckt gehalten hatten, nun gelähmt sind. Wir verlassen das ungastliche Dorf nun in nördlicher Richtung.

Nördlich des Voodoo-Dorfes stoßen wir jetzt auf einen

Friedhof, dessen Geheimnisse wir allerdings erst zu einem späteren Zeitpunkt zu entschlüsseln brauchen. Wenn wir nun von der Höhe des Friedhofes in östlicher Richtung gehen, finden wir bei entsprechend gründlichem Suchen das Wrack eines Schiffes. In der Nähe des Schiffes steht eine Kanone, die natürlich unser besonderes Interesse weckt. Die Lampe dort lassen wir aber vorläufig stehen und gehen in Richtung Ost, Nord/Ost. Hier sind dann einige Pyramiden zu finden sowie ein Weg aus weißen Steinkugeln. Wir folgen diesem Weg und entdecken schließlich eine Kanonenkugel, mit der wir uns zurück zum Schiffswrack begeben. Zuerst füllen wir die Kanone mit Pulver aus dem Faß und der Kanonenkugel. Anschließend benutzen wir das Feuerzeug und befreien auf diese Weise einen Gefangenen, der im Schiffswrack eingeschlossen war. Dieser erzählt von einer Pistole, die im Vorderteil des Schiffes zu finden sei. Wir nehmen die Lampe dann zusammen mit der Pistole an uns. Der weitere Weg führt uns jetzt wieder zum Friedhof, den wir vorhin bei unserer Exkursion ausgespart haben. In der Hütte zünden wir die Lampe an, was uns zu einer interessanten Unterhaltung mit einem Schamanen verhilft. Dieser verlangt allerdings einen goldenen Fisch für seine Hilfeleistung. Nun gehen wir wieder nach Norden, durchqueren die Klippen und gelangen so zu einem Lager. Die Gefangene am Marterpfahl befreien wir, indem wir Öl aus einem Kessel auf das Seil gießen, mit dem sie an den Pfahl gefesselt ist. Dazu verwenden wir eines der Siebe. Nun brauchen wir nur noch die Fesseln anzünden, und eine weitere Person ist befreit. Der Pilot, der in einer Stadt im Nordosten zu finden ist, muß allerdings mittels der Pistole zur Mitarbeit überredet werden. Noch mehr Gefangene warten auf ihre Befreiung, allerdings ist der Rest der Flaschenpost, die aus dem Bermuda-Dreieck angeschwemmt wurde, durch Einwirkung von Seewasser leider unleserlich geworden...

The Bards Tale

Wie versprochen nun die Bards-Tale-Tricks. Zum ersten Teil findet Ihr eine Kartensammlung mit vielen Anmerkungen zu Besonderheiten.

In dieser Ausgabe finden Sie die Karten für den Weinkeller, die drei Stockwerke der Abwasserkanäle und die Katakomben. Zum zweiten Teil verrät Joachim Freiburg viele Tricks zum Überleben, und für den dritten Teil haben unsere Mitarbeiter Robert Marz und Jürgen Seibel einen ganz besonderen Tip.

Der Trick mit Brilhasti

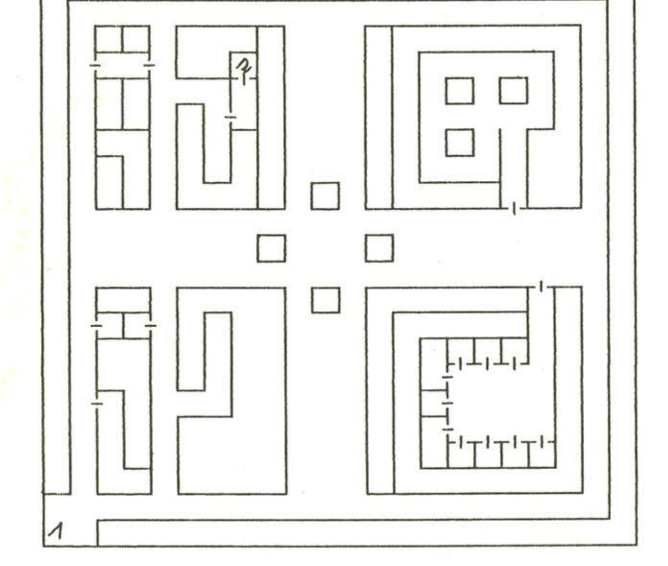
Wenn Sie mit einer Abenteurergruppe die ersten Katakomben des Spiels betreten (ja, genau die, deren Passwort Tarjan lautet), sollten Sie sich bis zum ersten Oberbösewicht, Brilhasti heißt er, vorkämpfen. Achten Sie darauf, noch einen Charakter in der Gruppe zu haben, der noch nicht gekämpft hat, also noch keine Erfahrungspunkte gesammelt hat. Kämpfen Sie nun Brilhasti so weit wie möglich nieder, und lassen Sie den vernichtenden Schlag durch den noch nicht entwickelten Charakter führen. Erschlägt er Brilhasti, erhält er dafür zwei Millionen Erfahrungspunkte, genug, um einen wirklich ernstzunehmenden Charakter aus ihm zu machen.

Bards Tale II

Bei den folgenden Lösungshinweisen gehen wir einmal davon aus, daß unsere Party aus Bards Tale I bereits in den verdienten Ruhestand getreten ist und kein Interesse mehr daran hatte, ein weiteres gefährliches Abenteuer zu bestehen. Basteln wir also eine neue Party und stellen uns so mit vorerst unerfahrenen Kriegern dem Kampf mit den Mächten der Finsternis.

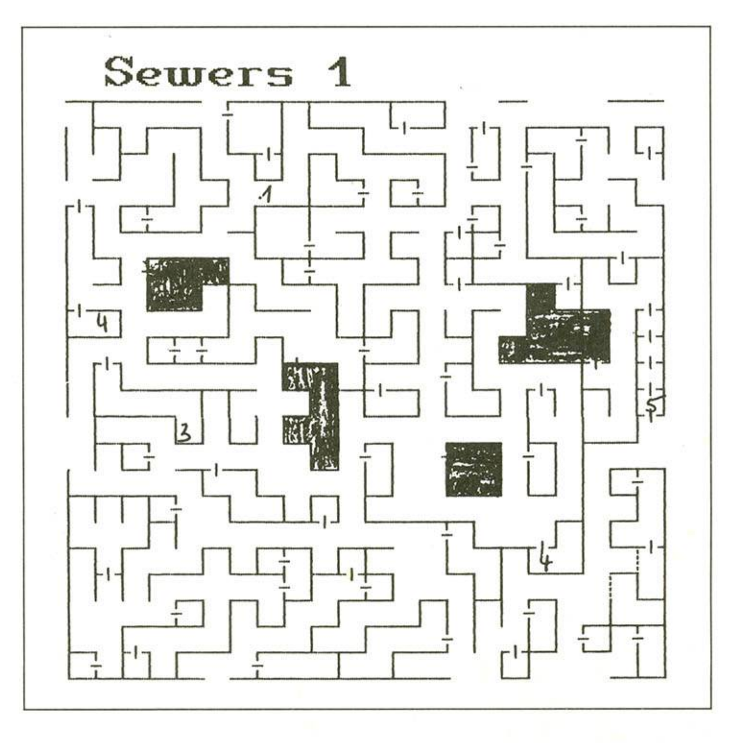
Weinkeller

1 = Eingang (durch die Taverne in der Rakhir Street)
2 = Treppe zum ersten Level der Kanalisation



Kanalisation Level 1

1 = Treppe nach oben
2 = Treppe zum Level 2 der Kanalisation
3 = Eine Riesenspinne
4 = Drei Schwarze Witwen
5 = Fünf Schwarze Witwen



Bei der Auswahl sollte man auf keinen Fall auf den Barden verzichten. Ohne ihn wird man das Spiel nicht zu Ende bringen können. Des weiteren ist es sehr sinnvoll, mehrere Zauberer mit auf die Reise zu nehmen. Bewähren wird sich in jedem Fall eine Truppe von drei magischen Wesen. Einer davon sollte als Conjurer beginnen, ein anderer als Magician. Mit diesen beiden kann man sich getrost Zeit nehmen. Lassen Sie die zwei alle Level durchschreiten, so daß sie sich am Ende als voll ausgebildete Archmages den Kämpfen stellen können. Diese Entwicklung dauert ziemlich lange, und die Anzahl der zur Verfügung stehenden Spellpoints wächst nur langsam. Damit man trotzdem schnell in den Genuß kommt, auch etwas gehobenere Zaubersprüche zu artikulieren, bildet man den dritten Magier im Schnellgang aus. Lassen Sie ihn als Conjurer beginnen, da seine Sprüche zu Beginn etwas besser zu gebrauchen sind als die des Magician. Sobald der Schnellmagier nun Level fünf einer jeweiligen Klasse erreicht hat, lassen Sie ihn in die nächste Kategorie aufsteigen. Sein Vorrat an Spellpoints wird schnell heranwachsen, mit der Einschränkung, daß dieser Zauberer am Ende nur die Zaubersprüche bis Level fünf beherrscht.

Nehmen Sie außer diesen Abenteurern in jedem Fall einen Monk mit. Dieser hat den Vorteil, daß er ab einem bestimmten Level weder Rüstung noch Waffe gebraucht, obwohl aber die niedrigste Rüstungsklasse innehat und fast immer tödlich zuschlägt.

Auf den Dieb kann man in der Regel am ehesten verzichten. Es empfiehlt sich, einen Dieb zu einem späteren Zeitpunkt in die Party zu integrieren, ihn mit in die gefährlichen Dungeons zu nehmen, um ihn schnell auf ein anständiges Level zu bringen. Er kann dann in der Guild abgesetzt und später bei Bedarf eingesetzt werden.

Paladin und Hunter tun sich nicht viel. Der eine kann im Verlauf des Spiels die besten Waffen benutzen, der andere hat die Fähigkeit, kritisch zuzuschlagen, das heißt mit einem Schlag zu töten.

Die ersten Schritte

Zu Beginn sollte man sich in der Stadt umsehen. Suchen Sie zuerst Garth auf, und rüsten Sie Ihre Party, soweit das Ihre finanziellen Möglichkeiten zulassen, aus.

Ein kleiner Mogeltip: Wenn Sie kleinere Mengen Gold benötigen, dann begeben Sie sich in die Guild und lassen bis auf einen "Geldträger" alle Partymitglieder am Tresen sitzen. Nun erschaffen Sie sechs Abenteurer. Fügen Sie diese in Ihre Party ein, und verlassen Sie die Guild. Jetzt klicken Sie den "Geldträger" an und 'poolen' mit ihm das Gold der Party. Sie können dann zurück in die Guild und dieses Spiel so lange wiederholen, bis Sie genügend Kleingeld für die ersten Bedürfnisse haben.

Das Starter-Dungeon

Haben Sie die erste Stadt durchsucht, einige Erfahrungspunkte gesammelt und das eine oder andere höhere Level erreicht, so begeben Sie sich in das Starter-Dungeon. Hier gilt es, eine Prinzessin zu befreien. Dieser Auftrag ist nicht ausführbar, bis Ihr Magician das sechste Level der Zaubersprüche erlernt hat, denn nur mit Hilfe des Phase-Door-Spruches gelangt man im ersten Level in den Raum 21/12. Hier verkündet ein alter Mann, was der Barde im vierten Level tun muß, um die "double doors" zu entzaubern.

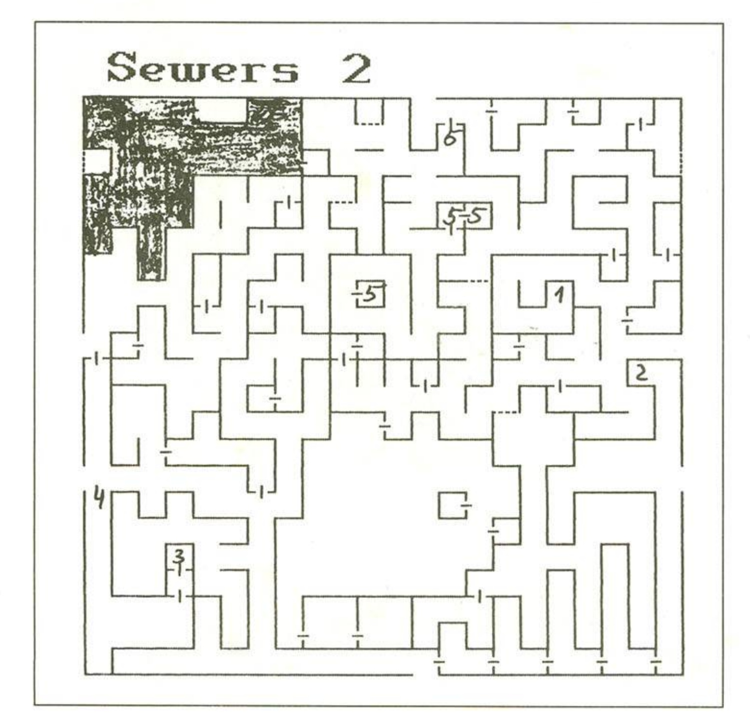
Auch darf man zur endgültigen Rettung der Prinzessin in den Tiefen des vierten Levels maximal fünf Abenteurer mit sich führen. Ein Platz in der Party muß für die Prinzessin reserviert werden, ein zweiter für die in Level zwei im Raum 5/12 wartenden Winged Creature. Dieses freundliche Wesen fliegt die gesamte Party über zwei Abgründe im vierten Level.

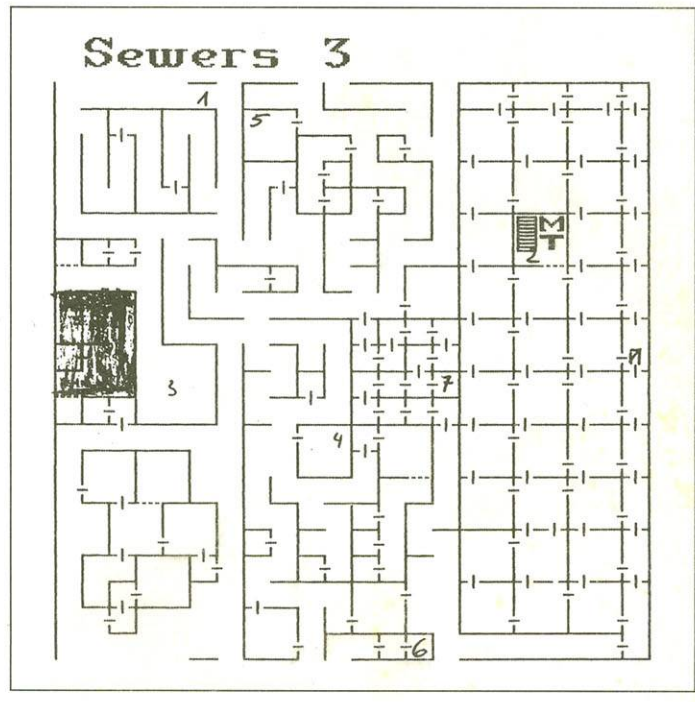
Kanalisation Level 2

1 = Treppe nach oben
2 = Treppe zum Level 3 der Kanalisation
3 = Hier erfährt man den Namen des Mad God (Tarjan)
4 = Durchgang nur bei Nacht möglich
5 = Fünf Schwarze Witwen

Kanalisation Level 3

1 = Portal nach oben
2 = Treppe zu Magnars Tower (ohne Onyx Key zwecklos)
3 = Spinner
4 = Fünf Schwarze Witwen
5 = Acht Schwarze Witwen
6 = Teleport nach sieben

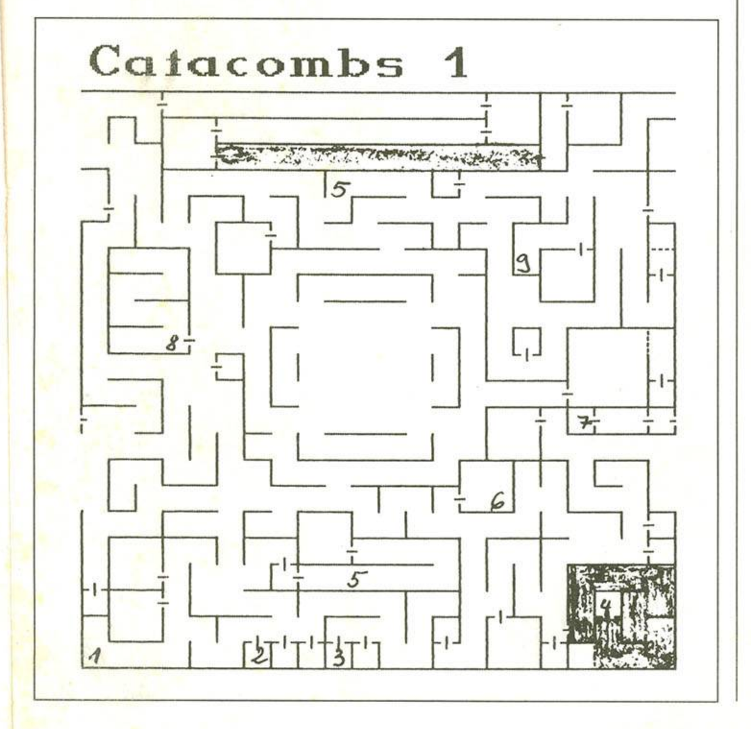




Das Vorgehen im einzelnen: Nehmen Sie Ihre drei Magier, den Barden und einen Kämpfer. Die restlichen freien Plätze besetzen Sie am Besten mit Illusionen oder anderen Monstern. Das erste Level ist ziemlich problemlos zu meistern. Die Treppe in das nächsttiefere findet sich bei 21/14. Im zweiten Level müssen Sie nun die Winged Creature abholen. Werfen Sie dafür eines Ihrer Monster aus der Party. Um in Level drei zu gelangen, benötigen Sie die teilweise Aufhebung der Schwerkraft. Nehmen Sie dafür einen der Conjurer-Sprüche. Das Portal, durch das Sie nach unten schweben können, befindet sich in der rechten oberen Ecke von Level zwei. Level drei beginnt äußerst konfus. Lassen Sie sich hier nicht verwirren, die ersten Wände, mit denen Sie konfrontiert werden, sind einseitig durchgängig!
In diesem Level sind zwei Rätsel zu lösen. Die erste Lösung verlangt das Magic Mouth bei 3/14 (Mangar). Bei richtiger Eingabe erscheint eine Tür bei 19/1. Der Weg wird frei zum Magic Mouth bei 18/1. Das Passwort heißt hier sinnigerweise "pass". Nun kann die Treppe (18/0) in das letzte Level benutzt werden. Die Hälfte dieses Levels liegt im Düsteren. Der interessante Teil ist nur per Teleport zu erreichen (21/21). Dieser Teleport befördert die Party in das Zentrum des Level, dessen Trakt mit allerlei Gemeinheiten übersät ist. Zur Erinnerung: "Your Spells Waver" kündigt ein Antimagiefeld an. Betritt man ein solches, verschwinden einige oder alle residenten Zaubereien.
"Something ahead" zeigt der Party, daß ein Feld vor ihr liegt, welches entweder die Hit-Points oder die Spell-Points abzieht.
"Something odd" bezieht sich auf eine Hinterlist, die bewirkt, daß die residenten Zaubersprüche in ihre

Die Katakomben Level 1

1 = Eingang (Passwort Tarjan).
2 = Neun Wights
3 = Fünf Ghule
4 = 56 Skelette
5 = Blickfeldveränderung (Smoke in your eyes)
6 = 39 Skelette
7 = 28 Zombies
8 = 66 Skelette
9 = Treppe nach unten



schwächsten Formen verwandelt werden. So gehen alle Lichtsprüche in die Mage Flame über, mit der noch viele Geheimtüren übersehen werden.
Vermeiden Sie in jedem Fall die Traps, einige davon können ziemliche Unannehmlichkeiten mit sich bringen.
Hält man sich in diesem Bereich des vierten Levels nördlich, so erreicht man ohne Schwierigkeiten mit Hilfe der Winged Creature die double doors. Jetzt noch die Anweisung des alten Mannes ausführen und die Wächter der Prinzessin freundlich bitten, den Weg frei zu machen. Bei 21/12 schließlich können Sie die Prinzessin, die übrigens ganz entzückend aussieht, aus ihrem Gefängnis befreien. Flüchten Sie jetzt so schnell wie möglich aus diesem Verlies, und vermeiden Sie möglichst alle Auseinandersetzungen, da die Prinzessin meist nur sehr wenige Hit-Points besitzt und leicht getroffen wird. Denken Sie jedoch daran, daß in den beiden unteren Leveln an den wichtigen Stellen der Phase-Door-Spruch nicht funktioniert, benutzen Sie daher den Westausgang in Raum 3/11 in Level 4.
Falls Sie die Prinzessin lebend aus dieser Gruft herausbringen, steigt Ihre Erfahrung, und Sie können sich auf die eigentliche Aufgabe des Spieles konzentrieren: die Suche nach den Fragmenten des Schicksalsstabs.

Die Wildernis

Bevor Sie das nächste Dungeon unsicher machen, kümmern Sie sich um die Wildernis; denn außer Tangramayne existieren noch fünf weitere Städte, die zum Besuch einladen. Jede dieser Städte enthält die üblichen Einkehrstätten wie auch Tangramayne.
Die Wildernis läßt sich auf zwei verschiedene Arten kartografieren. Die ?-Funktion bezieht sich dabei auf den Eingang zur Stadt Tangramayne. Feld 0/0 der Wildernis befindet sich bei dieser Karte dann direkt vor dieser Stadt. Der Scry-Site-Spruch stellt die Wildernis so dar, wie sie auf der dem Spiel beigelegten Karte gezeichnet ist. Die erste Art der Kartografierung bedarf keiner Verschwendung von nützlichen Spell-Points, sind wir also sparsam und setzen den Ursprung der Wildernis vor den Toren von Tangramayne an. Dann ergeben sich folgende Standorte für andere Wichtigkeiten:

23/44 – Stone Man
8/6 – Crypt
27/7 – Temple
24/30 – Sage's Hut
4/15 – Fanskar's Fortress
38/13 – Philippi
19/13 – Ephesus
29/2 – Corinth
32/24 – Thessalonica
9/19 – Colosse

Besuchen wir also zunächst die fünf übrigen Städte und kartografieren sie. Wir werden schnell feststellen, daß wir in Philippi und Corinth ohne Schlüssel so manches Tor nicht öffnen können. In Thessalonica findet sich ein Magic Mouth, in Colosse ein Magier. In Ephesus schließlich ist im Temple gegenüber von Roscoe ein geheimer Eingang zu den Tombs. Haben wir die Städte durchforstet, begeben wir uns in jene Tombs, dem ersten Dungeon nach der Befreiung der Prinzessin.

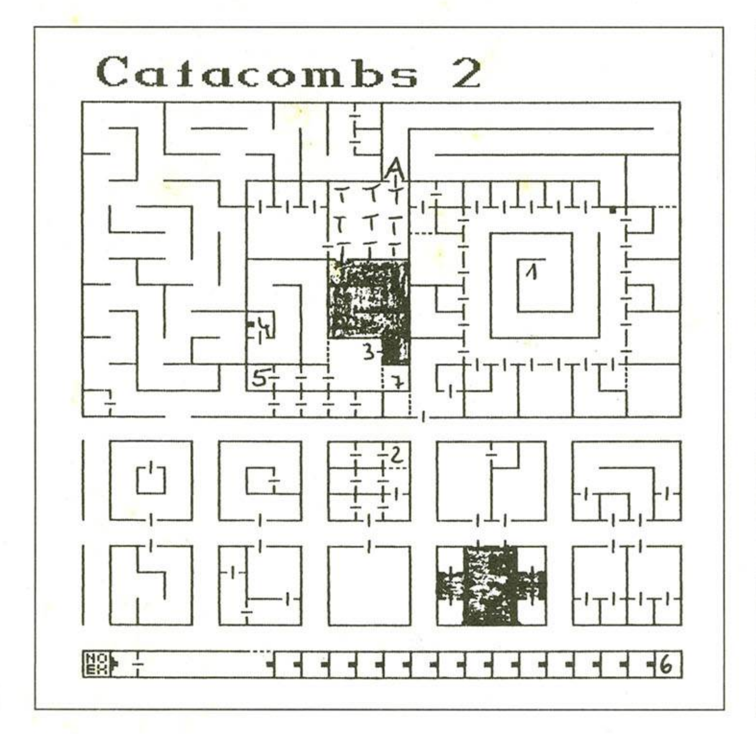
(Joachim Freiburg/
Heinrich Stiller)

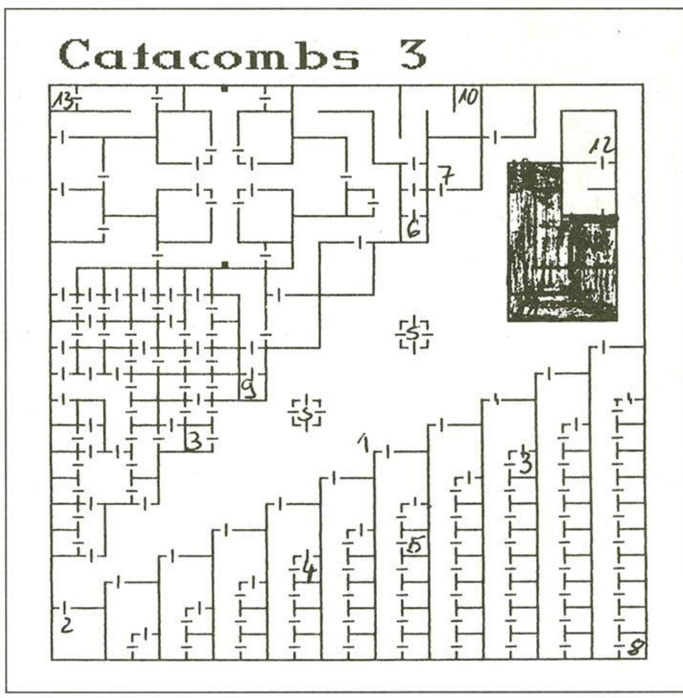
Die Katakomben Level 2

1 = Treppe nach oben
2 = Treppe nach unten
3 = Kanilor
4 = Drache (Hüter des Schatzes von Kanilor)
5 = 46 Wights
6 = Ein Seelensauger
7 = Inschrift: To the tower fly, a mad one die, once lost the eye.

Die Katakomben Level 3

1 = Treppe nach oben
2 = Sieben Wights
3 = 99 Skeletons
4 = 36 Ghule
5 = 69 Wights
6 = 66 Zombies
7 = 53 Zombies
8 = Teleport nach Neun
9 = Siehe 8
10 = Teleport nach 11
11 = Siehe 10
12 = König Aildrek (Eye)
13 = Acht Wraiths







Chrono Quest

So wird's gemacht Teil 1

In Ausgabe 3/89 stellten wir dieses Psygnosis-Adventure vor, nun ist es an der Zeit, die Lösung zu präsentieren. Versetzen wir uns also in die Lage jenes Zeitreisenden, der auf der Suche nach dem Mörder seines Vaters viele Abenteuer bestehen muß.

Das väterliche Schloß

Die Suche beginnt im Jahre 1922 in dem Loireschloß des ermordeten Vaters. Vom Treppenhaus begeben wir uns nach Osten und finden im Regal des Arbeitszimmers eine Schmuckkugel, die wir im Treppenhaus auf die linke Säule setzen. Nun gehen wir nach oben, wo eine Statue unsere Aufmerksamkeit auf sich zieht. Bei näherem Untersuchen finden wir einen Schlüssel am Fuße derselben, mit dem die Kommode an der Wand aufgeschlossen werden kann. Dort entdecken wir ein paar Handschuhe, die wir natürlich sofort an uns nehmen. Die erste Lochkarte ist auch in diesem Raum zu finden, wenn man die rechte Ecke des Teppichs anhebt.

Nun geht es nach Nordosten, in das Schlafzimmer. Unter dem Kopfkissen befindet sich die zweite Lochkarte, und in der Schublade des Nachtschrankes liegt ein Papierzettel. Ein kurzer Blick unter das Bett offeriert uns einen Wurfanker, den wir auch mitnehmen. Da hier nichts mehr zu holen ist, gehen wir wieder nach unten ins Treppenhaus und von dort nach links in das Eßzimmer. Auch hier ist nicht viel zu ergattern, also setzen wir unseren Weg nach Norden fort, der uns in die Küche führt. Nachdem wir die Flasche von der Arbeitsfläche an uns genommen haben, öffnen wir die linke Schranktür, schauen hinein und entdecken einen Safe, den man mit dem Code auf dem Zettel öffnen kann. In ihm befindet sich etwas Geld und ein Feuerzeug; das Feuerzeug sollten wir in unser Inventar aufnehmen; das Geld ist zwar verlockend, aber da wir wissen, daß wir es ohnehin nicht brauchen, können wir es getrost liegenlassen. Zurück zum Treppenhaus, wo wir die nordöstliche Richtung einschlagen und uns in einem Turm wiederfinden. Da es hier sehr dunkel ist, benutzen wir das Feuerzeug, um nicht zu stolpern. Zunächst geht es die Treppe hinauf und, oben angelangt, nach Osten. Hier nehmen wir eine Kerze aus dem Kerzenständer und zünden sie am Feuerzeug an. Nun kann man das Feuerzeug ausschalten, da es später bestimmt noch gebraucht wird. In dem Buch finden wir die dritte Lochkarte, die wir sofort an uns nehmen. Nun geht es zurück nach Westen, von dort aus ganz nach unten in den Keller und schließlich nach Osten. Nachdem wir den Spiegel näher untersucht haben, fällt ein Schalter auf, den wir natürlich sofort betätigen. Dieser bewirkt, daß sich die Schranktür öffnet. Dies geschieht allerdings nur, wenn die Schmuckkugel auf den Sockel im Treppenhaus gesetzt wurde. Da wir im Augenblick zehn Gegenstände bei uns tragen, legt man den Wurfanker erst einmal zur Seite, damit man weitere Gegenstände aufnehmen kann.

Man sollte sich unbedingt merken, wo man Gegenstände ablegt, da man diese nicht mehr auf dem Bildschirm sieht. Notfalls sollten Sie sich ein paar Notizen machen.

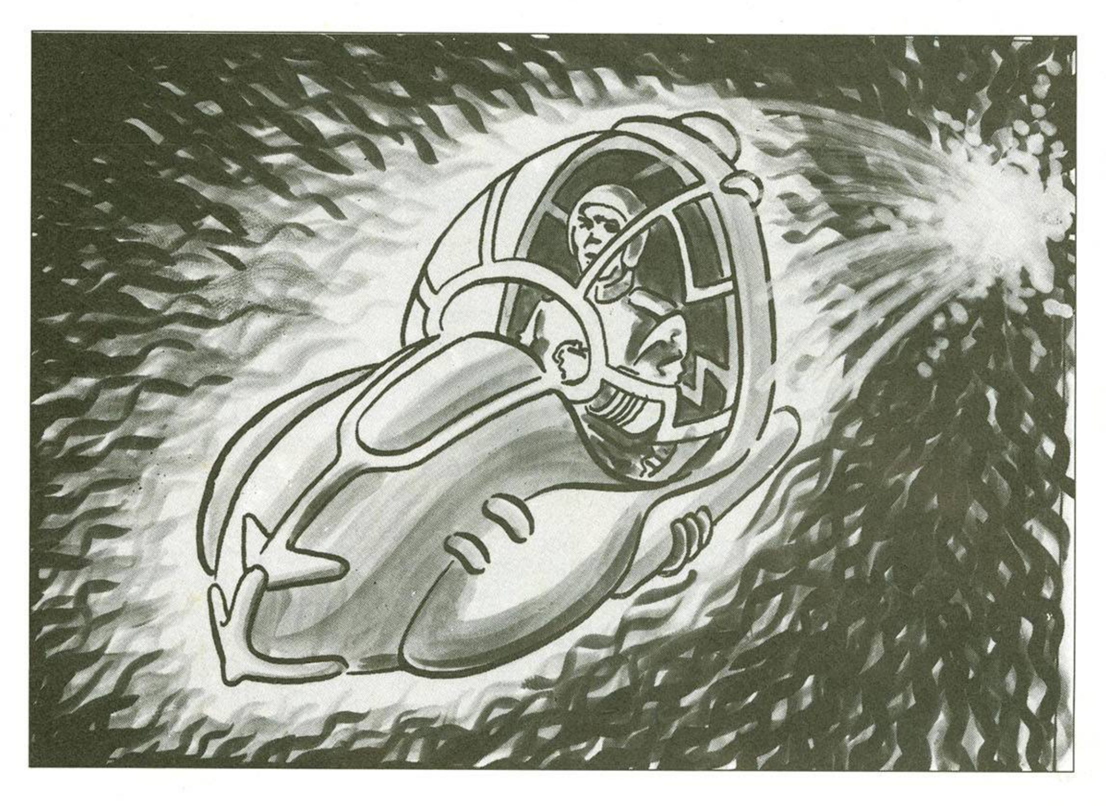
Lassen wir unserer Neugier noch etwas Zeit, und gehen wieder ins Treppenhaus, wo man die Schmuckkugel von dem Podest nimmt und beiseite legt. Dies schaltet einen geheimen Stromkreis aus, der ein Spannungsfeld in der Schranktür, die im Keller geöffnet wurde, aufbaut. In der Vase über dem Sessel finden wir die vierte Lochkarte, die zum Einsatz der Zeitmaschine noch fehlt. Nun wieder zurück in den Keller, wo wir die Kerze ablegen, da sie ohnehin nicht mehr benötigt wird. Öffnet man die Schublade des Tisches in der Ecke, findet man ein paar Sicherungen, die unbedingt mitgenommen werden sollten. Jetzt können wir durch die Schranktür gehen und das erste Mal die Zeitmaschine bewundern. Die Sicherungen postieren wir in dem Sicherungskasten und legen den Hebel an der Wand um. Die Musik bricht ab, und das Brummen der Maschine zeigt, daß unserer Reise in die Zeit nichts mehr im Wege steht.

Um in die Zeitmaschine einzusteigen, klickt man den "Pfeil nach oben" an, dann muß man sich das Kontrollpult der Zeitmaschine anzeigen lassen (Icon rechts neben dem "Benutze-Symbol"). Jetzt kann die betreffende Lochkarte in dem Schlitz benutzt werden, und schon geht die Reise los. Um wieder in das Schloß zu kommen, drückt man den Knopf mit der Aufschrift ON.

Steigen wir also in die Zeitmaschine ein und stecken die zweite Lochkarte von rechts in den Schlitz. Nach ein paar Sekunden finden wir uns in der Steinzeit wieder.

Die Vorzeit

Zunächst erst einmal raus aus dem sonderbaren Gefährt und dann nach Osten. In der Grashütte finden wir einen Knochen, und vom Dach nehmen wir ein Grasbüschel mit. Nun geht es weiter nach Nordosten und dann nach Osten. Hier ist eine Feuerstelle; was liegt also näher, als ein kleines Feuerchen zu machen? Wir zünden zuerst das Feuerzeug und dann das eben erbeutete Gras an. Wenn man das brennende Gras ablegt, fängt das Holz in der Feuerstelle an zu brennen. An dieser Stelle können wir ein Stück Holz aus dem Feuer nehmen und das Feuerzeug ablegen. Gehen wir weiter nach Osten, dann nach Süden, wo der Bär, der hier sonst auf uns wartete, aus Furcht vor dem Feuer die Flucht ergriffen hat. Die Wandmalerei gibt uns einen Hinweis auf eine andere Zeitzone. In der kleinen Schale (rechts vom Totenkopf) findet man das erste Viertel der fünften Lochkarte, die uns



den Weg in die Zukunft bescheren wird. Nun geht's wieder nach Norden, wo wir das Stück Holz ablegen, dann weiter nach Westen. An dieser Stelle nehmen wir einen Stein mit (hinten links) und gehen zurück zur Zeitmaschine (W-SW-W). Nachdem wir wieder eingestiegen sind, legen wir den "ON-Schalter" und fahren so wieder zurück in das Schloß.
Dort angekommen, legen wir das Foto ab und begeben uns nach Süden, wo man den Wurfanker wieder an sich nehmen sollte. Zurück zur Zeitmaschine, einsteigen und die erste Lochkarte von links einlegen: siehe da, wir befinden uns plötzlich im Jahre 1605 in Indien.

In Indien

Nachdem wir ausgestiegen sind, finden wir uns in einem kleinen Dorf wieder. Zuerst zieht es uns nach Westen und dann nach Norden in ein Haus, in dem uns ein leprakranker Mann freundlich begrüßt (Vorsicht, ziehen Sie zuerst die Handschuhe an, bevor Sie ihm die Hand geben!). Wir erhalten von ihm einen Zettel, wodurch er uns bittet, Wasser zu holen, um seine Krankheit zu heilen; diesem Wunsch gehen wir gerne nach. Nach Süden, dreimal nach Osten, nun noch einmal nach Norden, und schon befinden wir uns vor einem Elefantentreiber mit seinen Tierchen. Wenn man den Zettel, den man von dem Leprakranken bekommen hat, ablegt, liest der Treiber diesen und lädt uns zu einer Tour auf seinem Elefanten ein. Wir steigen auf (Pfeil nach oben) und landen automatisch vor einem Tempel, den wir auch sofort betreten (östliche Richtung).

Mit der Flasche holen wir uns das Wasser aus dem Bassin (Benutze Flasche -Nimm Wasser) und begeben uns wieder nach Westen zurück zu den Elefanten. Wenn wir wieder den Elefanten besteigen, trägt uns dieser zurück zu dem Rastplatz des Treibers. Gehen wir einmal nach Süden und dreimal nach Westen, stehen wir wieder vor dem Haus des Leprakranken. Wir betreten das Haus, und auf die Frage, ob wir das Wasser besorgt haben, legen wir das Wasser ab. Daraufhin übergibt uns der Mann einen Schlüssel. Man geht zurück zur Zeitmaschine (S-O) und wendet sich nach Osten, wo eine verschlossene Tür nur darauf wartet, geöffnet zu werden. Benutzen wir also den Schlüssel und treten in die Hütte ein. Dort finden wir einen Brief, der das zweite Viertel der fünften Lochkarte enthält. Nun gehen wir zurück zur Zeitmaschine, dann zweimal nach Westen, wo ein Fakir meditiert. Nachdem wir uns die Schriftrolle angeeignet haben, begeben wir uns zurück zu unserer Zeitmaschine, steigen ein und fliegen zurück zu unserem Schloß. Dort angekommen, legen wir die linke Lochkarte in den Schlitz der Zeitmaschine und landen automatisch im Ägypten des Jahres 1100 vor Chr.

In Ägypten

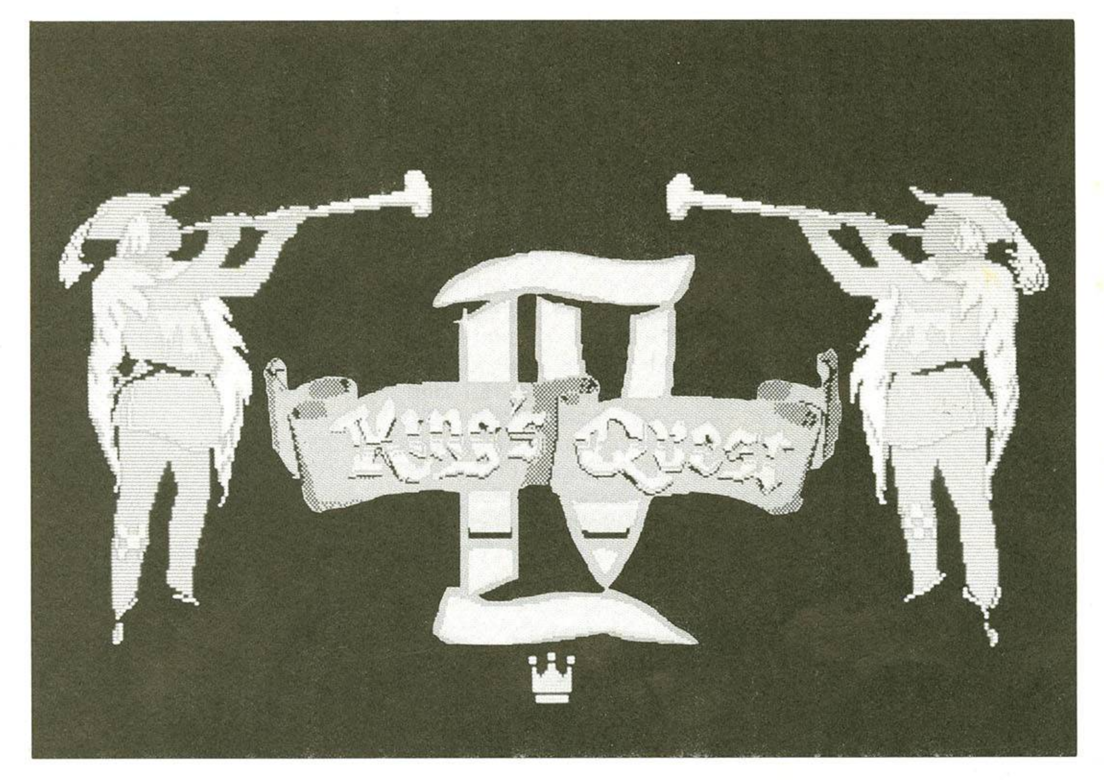
Nachdem wir ausgestiegen sind, gehen wir durch die Wüste zum Eingang einer Pyramide (einmal nach Osten und dreimal nach Norden). Links unten an der Tür finden wir ein Amulett, das wir an uns nehmen. Die Schriftrolle des Fakirs enthält den Code, mit dem die Tür geöffnet werden kann. Drücken wir also nacheinander den Stein über der Tür, dann den obersten Stein links, und zuletzt zweimal der obersten Stein rechts neben der Tür. Nachdem der Eingang nun frei ist, legen wir die nicht mehr benötigte Schriftrolle ab und betreten die Pyramide (zweimal Richtung Norden). Um an den Schlangen vorbeizukommen, braucht man lediglich das Amulett abzulegen. Nun noch nach Norden und dann nach Westen. Hier benutzt man den Wurfanker, um nach oben zu gelangen; ist dies geschehen, findet man sich vor einem Sarkophag wieder.

Betätigen wir den zweiten, dritten, vierten und fünften Hebel von links, öffnet sich der Sarkophag und gibt einen Pharao frei. Diesem nehmen wir den Ring und das dritte Viertel der fünften Lochkarte ab, bevor wir wieder nach unten klettern und unseren Weg nach Osten fortsetzen. Geht man nun sechsmal in südliche Richtung, befindet man sich wieder bei der Zeitmaschine.

Es besteht noch eine weitere Möglichkeit, aus der Pyramide zu kommen: Legen Sie die Hebel über dem Sarkophag in umgekehrter Reihenfolge um, klettern Sie dann nach unten und danach in Richtung Norden.Wenn Sie die rechte Fackel drehen und nach unten gehen, stehen Sie wieder vor der Pyramide. Nun zweimal nach Süden, einmal nach Westen und einmal nach Süden, schon stehen Sie wieder vor der Zeitmaschine.

Wie es weitergeht, erfahren Sie in der nächsten JOYSTICK.

(Wolfgang Fröde/br)



Rosellas Abenteuer im Wunderland – Die Lösung von King's Quest IV –

Gibt es denn keine komplizierten Sierra-Adventures mehr? Diese Frage mag zwar überheblich klingen, aber KQ4 war relativ schnell gelöst - und zwar auf Anhieb mit vollem Score, bemerkenswert insofern, als der Schreiber bislang mit den King's Quests einige Probleme hatte. Die gewonnenen Erfahrungen seien hier zugänglich gemacht, denn es gibt tatsächlich einige harte Nüsse zu knacken...

Den Vorspann schauen wir uns genau an, denn er gibt einen ersten Hinweis: Die meisten Lösungen unserer Probleme liegen in Richtung Osten, dort findet sich das Schloß der bösen Lolotte mit dem Talisman und die magische Frucht für den kranken Königsvater. Stapfen wir also vom Ausgangspunkt unermüdlich Richtung Osten. Dies bringt uns zum Schloß von Lolotte, deren Wächter uns freudig begrüßen. Nicht so freudig ist die Nachricht, die wir dort erhalten: Um das Vertrauen von Lolotte zu gewinnen, müssen wir erst eine Aufgabe für sie erledigen und ihr das Einhorn bringen, welches uns auf unserem Weg eventuell schon begegnet ist. ('Eventuell' deshalb, da einige Geschöpfe in Tamir sehr mobil und unberechenbar sind.)

Schöne Bescherung, jetzt haben wir gleich mehrere Aufgaben gleichzeitig zu erledigen – auf geht's. Den Rückweg benutzen wir dazu, uns mit der Gegend vertraut zu machen.

Fisherman's Friend

Es empfiehlt sich, in den östlichen Waldregionen auf Vögel zu achten. Einer dieser Flattermänner müht sich (an wechselnden Stellen) mit einem Wurm ab, der sich später noch als sehr praktisch erweisen wird. Früher oder später gelangen wir zu einem niedlichen Haus mit Mühlrad, dem Heim der legendären sieben Zwerge.

Betreten wir dieses und schauen uns ein wenig um. Ein ziemlicher Saustall, diese Hütte, also machen wir erst mal sauber (TIDY ROOM). Nach getaner Arbeit erscheinen die Bewohner dieses Baus und laden uns aus Dankbarkeit zum Essen ein. Frisch gestärkt begeben sich die Zwerge wieder an ihren Arbeitsplatz, einer von ihnen läßt jedoch einen Beutel mit Diamanten zurück, eine etwas großzügige Bezahlung für die erwiesenen Dienste, oder? Nehmen wir den Beutel vorerst einmal mit und suchen die Zwerge.

Wir finden sie in ihrer Mine und geben, ehrlich wie wir nun mal sind, den Beutel einem der Zwerge. Aber der will ihn gar nicht, statt dessen schenkt er uns sogar noch eine Lampe - ein wirklich netter Zug. Was tun mit den Diamanten? Daheim liegt genug von dem Zeug herum, schenken wir sie doch einfach einem Bedürftigen. Ein solcher findet sich an der Küste in Gestalt eines Fischers. Er erweist sich anfangs als nicht sehr gesprächig und begibt sich genervt in seine Hütte. Dort taut er jedoch auf und klagt uns sein Leid. Hier dürften die Diamanten in den richtigen Händen sein - als Gegenleistung erhalten wir seine Angel, die er nun nicht mehr braucht.

Neugierig verwenden wir unsere Neuerwerbung gleich am Ende des Steges. Mit dem Wurm und der Angel (BAIT POLE) fangen wir tatsächlich einen Fisch, wozu eventuell mehrere Versuche nötig sind. (Versuchen Sie es auch mal ohne Wurm...) Auf den ersten Blick überzeugt der Tausch Diamanten gegen toten Fisch zwar nicht, aber durch die bisherigen Aktionen haben wir schon die ersten Schritte zum weiteren Erfolg unternommen.

Nur kein Frosch sein?

Bei der Erkundung des Hinterlandes stoßen wir auf eine Brücke, unter der ein goldener Ball liegt (LOOK UNDER BRIDGE). Nicht weit davon findet sich ein Teich, in dem ein Frosch sein einsames Dasein fristet. Erinnern wir uns an das Märchen vom Froschkönig, und schanzen wir ihm an geeigneter Stelle den Ball zu. Tatsächlich wird er zutraulich und läßt sich aufgreifen. Da uns zur Zeit der Sinn nicht nach gebratenen Froschschenkeln steht, küssen wir ihn einfach, wie es das Märchen fordert. Und siehe, der erhoffte Prinz stellt sich ein. Zwar kein edler Recke, der unserer Maid die Arbeit abnimmt, aber immerhin überläßt er uns seine Krone. Ob sie wohl paßt? Probieren wir es einfach... (Im Gegensatz zu Black Cauldron erweist sich dieses Froschdasein später noch als sehr nützlich.)

Begeben wir uns nun zum Spukhaus und untersuchen es genauer. Viel gibt es hier (noch) nicht zu tun, also nehmen wir im Parlor Room (unten links) das Shakespeare-Buch. Ein Bild an der Wand gibt uns den dezenten Hinweis, doch mal die linke Wand genauer anzuschauen, wobei wir eine Geheimtüre finden. (LOOK PAINTING, LOOK WALL, PULL LATCH.) Hinter dieser ist eine Schaufel und der Aufgang zum Mu-

sikzimmer. Zwar stand in der Prinzessinnenschule Orgelspielen auf dem Lehrplan, im Augenblick bringt das Dudeln aber nichts. Also raus aus dem Haus und in Richtung Küste.

Südlich oder südöstlich des schon bekannten Fischerhauses taucht von Zeit zu Zeit ein fahrender Sänger (Ministrel) auf. Da er nicht sehr talentiert ist, versuchen wir, ihn mit dem Buch auf andere Gedanken zu bringen und tauschen dieses gegen seine Laute. (Möge er mit seinem neuen Steckenpferd erfolgreicher sein.) Allerdings können wir mit der Laute wenig anfangen. Ein kleiner Künstler, der sich ebenfalls in der Gegend herumtreibt, ist da schon wesentlich kompetenter. (Außerdem können wir seine Flöte sehr gut gebrauchen.) Sobald der Pan auf der Bildfläche erscheint, schlagen wir die Laute an und bieten ihm letztere zum Tausch gegen seine Flöte, die er uns gerne überläßt. Nun haben wir fast alles, was wir zur Erlangung der Zauberfrucht brauchen.

Obst ist gesund

Gehen wir nun zum Wasserfall am östlichen Ende des Spielfelds. Dort tragen wir die Krone und tauchen unter dem Wasserfall durch. Vor dem Eingang zur Trollhöhle finden wir eine Planke (BOARD), die wir nehmen. Danach zünden wir die Lampe an und betreten die Höhle. Am Eingang liegen die knöchernen Überreste eines unglücklichen Vorgängers, ein Belegexemplar nehmen wir mit (GET BONE). Im folgenden kann es passieren, daß wir dem Einwohner der Höhle auf den Zahn fühlen müssen. In diesem Falle hilft nur ein Neuanfang oder das Abspeichern nach jedem erfolgreichen Bildwechsel. Die Laufrichtung ist in etwa zwei Bilder nach unten und nach rechts.

Vorsicht, wenn das Ende der Höhle in Sicht ist, denn dort versperrt ein Abgrund den Weg. Mit dem Brett läßt er sich jedoch leicht überwinden (LAY BOARD). Im Freien angelangt, sollte als erstes die Lampe gelöscht werden. Über die Grasinseln springen wir ostwärts, bis der Baum mit der Frucht in Sicht kommt. Das letzte Stück Weges überwinden wir wieder mit dem Brett, der Wächter der Frucht läßt sich mit der Flöte beruhigen. Schnappen wir uns die Frucht und machen uns auf den Rückweg, der wie gehabt verläuft.

Auf Einhorn-Jagd

Die Frucht hätten wir endlich, fehlt noch das Einhorn. Es ist etwas scheu und kann nur auf Distanz beruhigt werden. Da diese Tiere Schönheit und Liebe verkörpern, brauchen wir noch dementsprechendes Werkzeug. Eine Kombination aus Distanzwaffe und Liebe finden wir im Bogen des kleinen Cupido, der von Zeit zu Zeit im nahegelegenen neoklassizistischen Swimmingpool ein Bad nimmt.

Ertappen wir ihn dabei, können wir seinen Bogen klauen. Nun flugs das Einhorn gesucht und erlegt (SHOOT ARROW AT UNICORN). Nun ist es zahm, und wir können - von wegen! Wie wollen wir das Tier führen? Eine Zauberlampe wie in King's Quest II gibt es leider nicht, ein Zaumzeug (BRIDLE) dagegen schon. Dies ist allerdings nicht so einfach zu finden. Zur Kontrolle: Wir sollten jetzt 75 Punkte haben. Ist dem so, können wir uns getrost auf den Wasserweg machen!

Die Qual mit dem Wal

Begeben wir uns also zum Steg vor dem Fischerhaus, springen ins Wasser und schwimmen westwärts. Sofern uns kein Hai in die Quere kommt, gelangen wir so auf die Feeninsel. Bei näherer Erkundung finden wir nicht nur unsere gute Fee, sondern auch eine Pfauenfeder, die wir requirieren. Nun geht es zurück ins Wasser, und wir schwimmen so lange hin und her, bis ein Walfisch auftaucht und uns verschluckt! Der Wal taucht am linken oberen Bildrand auf, wir treten dann ganz einfach auf der Stelle. Kommt dagegen ein Hai ins Spiel, können wir eventuell noch per Bildwechsel ausweichen, das Gleiche gilt auch, wenn uns der Wal ohne Feder erwischt. Diese Manöver sollten aber nicht zu oft getätigt werden, da es mit dem Wal so eine Sache ist. Eine genaue Regel über sein Erscheinen konnte bislang nicht festgestellt werden, es scheint aber, daß er nur drei- bis viermal auftaucht!



Im Innern des Wals stehen wir unter Zeitdruck, da wir ersticken können. Es gilt also, die Flasche zu nehmen, sich schnellstmöglich einen sicheren Platz auf der Zunge zu suchen und den Wal mit der Feder zu kitzeln (TICKLE THROAT). Diese Stelle erreicht man am besten, indem man sich von links unten zur Mitte hocharbeitet, ab einer bestimmten Stelle steht die Figur dann auf, und der Rest ist einfach. Die Stelle zu finden, ist nicht ganz einfach, aber es gibt sie tatsächlich, wie Bild 1 zeigt.

Nach dieser Aktion spuckt uns der Wal auf einer einsamen Insel aus. Wenn wir dort den Pelikan mit dem geangelten Fisch füttern (GIVE FISH TO PELICAN), läßt dieser eine Pfeife fallen, die wir aufheben. Im rechten Wrack finden wir das erhoffte Zaumzeug, wenn wir an einer bestimmten Stelle auf den Boden schauen (siehe Bild 2). Mit der Pfeife locken wir einen Delphin an, der uns sicher zur Küste zurückträgt (RIDE DOLPHIN). Der Rest ist klar: zum Einhorn, dieses aufzäumen (BRIDLE UNICORN), und auf geht's zum Schloß (RIDE UNICORN). Auch bei diesen Operationen besteht der Parser auf bestimmte 'Standpunkte'.

Ich wollt', ich hätt' ein Huhn...

Daß dies noch nicht alles war, ist schon aus dem Soll- und Haben-Konto in der Statuszeile ablesbar. Und so besteht Lolotte darauf, daß wir erst noch das Huhn mit den goldenen Eiern für sie suchen. Immerhin verrät sie uns, wo wir es finden: in der Hütte des Ogre, jenes netten Riesen, der uns öfters in seinen Kochtopf werfen wollte (oder geworfen hat).

Kein Problem, oder? Wir gehen zur Hütte und öffnen die Türe. Sofern uns hier nicht der Ogre oder seine reizende Gemahlin erwischen, ist die Aufgabe schon so gut wie gelöst. Den Hund besänftigen wir mit dem Knochen und schauen uns um. Im oberen Stock des Hauses finden wir eine Axt, die wir mitnehmen, vielleicht kann man damit den fiesen Bäumen, die recht 'besitzergreifend' sind, etwas Mores lehren. Anschließend verstecken wir uns unten in der Vorratskammer. Nach einiger Zeit kommt der Ogre nach Hause, und wir beobachten die folgende Szene durchs

Schlüsselloch (LOOK KEYHOLE). Schläft der Ogre, verlassen wir unser Versteck, nehmen die Henne und verlassen das Haus. (Auf Sicherheitsabstand zum Ogre achten!)

Voller Freude geht es weiter zum Schloß, aber der Dämpfer kommt. Mit dem Huhn ist's nicht 'getuhn', Lolotte will mehr, und zwar PANDORA'S BOX, ein Schatzkästlein des Bösen. Suchen müssen wir es selbst, aber nachdem wir schon so weit gekommen sind, schockt uns auch dieses nicht mehr.



Geisterstunde

Bei unseren Erkundungen ist uns auf dem Friedhof schon die Krypta aufgefallen, aber ohne Schlüssel kommen wir da nicht rein. Große Hoffnung setzen wir auch auf die Falltüre im Spukhaus, aber die ist bislang geschlossen. Ändert sich in der Nacht etwas? Warten wir mal bis zum Einbruch der Dunkelheit. (Die aktuelle Uhrzeit läßt sich in der Halle des Spukhauses mit READ TIME in Erfahrung bringen, die Nacht beginnt in Tamir um 9.00 p.m.) Leider stellen wir fest, daß den Zombies, die nächtlicherweise die Umgebung unsicher machen, nicht beizukommen ist. Offensichtlich fehlt noch etwas.

Beim nächsten Anlauf schlauer, gehen wir vom Schloß direkt in den Wald mit den human-like trees. Diesen zeigen wir unsere Axt (SWING AXE) und werden von ihnen nicht mehr behelligt. Somit gelangen wir in das bislang unzugängliche Bild mit dem Hexenhaus. Den drei Schönheiten entreißen wir im geeigneten Moment ihr Glasauge, wodurch sie hilflos sind. Lassen wir sie etwas schmoren und verlassen das Haus, um kurz danach wiederzukommen. Diesmal werfen sie uns einen Skarabäus zu, wofür wir ihnen ihr Auge wiedergeben und unsere Suche fortsetzen.

Daß wir auf dem richtigen Weg sind, zeigt der folgende Zeitsprung: Auf einen Schlag wird es dunkel. Da das Nachtleben von Tamir wesentlich weniger hergibt als das von 'Lost Wages', suchen wir das Spukhaus auf, der Skarabäus schützt uns vor den Zombies. Hier werden wir mit einigen Geistern konfrontiert. Um sie zu besänftigen, muß auf dem Friedhof für jeden Geist ein Gegenstand ausgegraben werden. Was für wen gedacht ist, ergibt sich aus den Inschriften der Grabsteine (READ EPITAPH). Zur Erleichterung hier die Namen auf den Grabsteinen und die entsprechenden Geister: Hiram Bennet - Baby, Newbury Will - Miser, Betty Cowden - Lady, Lord Coningsley -Lord, Little Boy Willy -Boy.

Vorsicht beim Graben: Am falschen Grab geht die Schaufel kaputt!!!

Der letzte Geist führt uns endlich zur geöffneten Deckentür. In einer Truhe finden wir ein Notenblatt. Also ab ins Musikzimmer und ran ans Keyboard (PLAY SHEET MUSIC). Beim Spielen öffnet sich ein Geheimfach, in dem ein Schlüssel liegt. Klar, der Schlüssel zur Krypta - in ihr finden wir auch die Kiste. Mit dieser begeben wir uns zum Schloß -und wieder war es nix, wir werden freundlich zur Übernachtung eingeladen.

Schloßbesichtigung

Nachdem wir im Zwangsappartement untergebracht worden sind, warten wir erstmal. Ein Verehrer bringt uns nämlich einen Blumengruß mit integrierter Fluchtmöglichkeit. Nach dem Öffnen der Türe erforschen wir das Schloß genauer. Gegenüber den schlafenden Henchmen sollte man auf Distanz bleiben, es ist jedoch sehr amüsant, sich erwischen zu lassen und auf den Tagesanbruch zu warten.

In der Küche, zugänglich durch die hintere Tür im Speisesaal, finden wir in einem Schrank Teile unserer Ausrüstung. Mit diesen begeben wir uns in die Spitze des rechten Turms, zum Schlafzimmer von Lolotte. Da ihr mit anderen Mitteln nicht beizukommen ist, wählen wir Pfeil und Bogen als Argument - dies geht allerdings nur, wenn wir nicht zu großzügig mit dem Material umgegangen sind, denn mehr als zwei Pfeile sind nicht vorhanden! Durch den Volltreffer gelangen wir in den Besitz des ersehnten Talisman und gewinnen das Vertrauen von Edgar, für den 'Ödipus-Komplex' wohl kein Begriff ist. Immerhin können wir uns jetzt frei im Schloß bewegen, was wir auch ausgiebig tun.

Endspurt

Ein Stockwerk tiefer finden wir in einer Kammer das Wunderhuhn und die Kiste, die wir beide mitnehmen. Beim Verlassen des Schlosses können wir im Stall das arme Einhorn aus seiner mißlichen Lage befreien (OPEN GATE), Pandora's Box kann punktebringend in der Krypta gesichert werden.

Uns bleibt nichts anderes zu tun, als zur Feeninsel zu schwimmen (peinlich, wenn man hierbei ohne gespeicherten Spielstand noch geshang-hai-t wird) und den Talisman abzuliefern, der Rest läuft von allein ab. Tja, das war's auch schon, nehmen wir Abschied von Rosella, vielleicht sieht man sich ja irgendwann wieder. (In Larry Zwo auf alle Fälle, vielleicht auch in King's Quest V: Desprately Seeking Rosella - Rosella verzweifelt gesucht. Edgar auf der Suche nach seiner Angebeteten. Featuring Roger Wilco als Drachentöter, Larry Laffer als reumütiger Bettelmönch und Sonny Bonds als böser (!) Zauberer.) Aber warten wir's ab...

Optionen

Der hier gezeigte Lösungsweg läßt noch einigen Spielraum für Experimente. So kann die Wal-Story wa(h)lweise direkt nach der Fischer-Episode abgehandelt werden, die Frucht kann auch ganz am Ende gesucht werden, allerdings kann dann die Zeit knapp werden. Wenn keine volle Punktzahl erreicht wird, gibt es nur folgende Gründe dafür: den Hexen das Glasauge nicht gegeben, Huhn und Box nicht gesucht, Box nicht in Krypta verschlossen. Dies sind die einzigen optionalen Punkte im ganzen Spiel.

(Michael Anton/mm)



Deathlord

Durch mysteriöse Quellen gelangte vor kurzem das Tagebuch eines Shizen-Zauberers aus Lorn in unsere Hände. Lange Zeit blieb uns der Sinn dieses Manuskripts verborgen, doch vor einer Woche schafften wir es, die seltsame Schrift zu übersetzen. Sie berichtet von der Zerstörung des Deathlords durch eine wagemutige Party, angeführt durch eben jenen Shizen, von dessen Aufzeichnungen wir im folgenden berichten wollen. Werfen wir doch einmal einen Blick in das Tagebuch des ehrenwerten Herrn Tsan-Fui:

Erster Tag
Habe heute den Entschluß gefaßt, mich beim Kaiser zu melden, um die heilige Mission zu erfüllen. Zu Anfang bekam ich 200 Goldstücke und so viele Mahlzeiten, wie ich tragen konnte. Natürlich kann sich niemand allein auf dieses Wagnis einlassen, also ließ ich die anderen Mutigen um mich herum zusammenkommen und wählte die Tapfersten und Stärksten unter ihnen als Begleiter aus. Nahm zuerst diejenigen auf, die zu schwach waren, und entledigte sie ihrer Wertsachen. Ging danach zurück, um die anderen zu holen und gemeinsam betraten wir Kawa, um uns mit Handwaffen, Rüstungen und Fackeln einzudecken. Durch Zufall entdeckten wir, daß der Diamyo mehrere Säcke Gold in seiner Behausung versteckte. Konnten sie ohne Gefahr in Gewahrsam nehmen. Nicht ganz so leicht war es bei der Schatzkammer rechts über dem Amorshop, die von Kobitos bewacht wurde.

Zweiter Tag
Die Nacht in der Wildnis verbracht, wo fast pausenlos Angriffe von Monstern erfolgten. Doch mit den Bögen aus Tokugawa war es kein Problem, sie erfolgreich abzuwehren. Um die Ausrüstung zu vervollständigen, fehlten nur noch einige Schilder aus Tokushima, das sich am besten mit dem Schiff erreichen läßt, da der Landweg doch etwas zu gefährlich ist für eine unerfahrene Party. Das passende Schiff gibt es in Tokugawa für nur 10.000 Goldstücke.

Dritter Tag
Um uns besser zu schützen, waren noch die Misc Amors aus Fort Wintergreen nötig, die mit dem Geld aus der Vault bezahlt wurden. Ein paar angreifende Merchants hinter einer verschlossenen Tür machten mich stutzig: Was wollten sie mit ihrem sinnlosen Angriff verteidigen? Die Antwort war hinter einer geheimen Tür versteckt: Gold! In der Stockade steckten außerdem Informanten, die uns von einem "Wort in der Troll-Höhle" erzählten. Doch für solch ein Wagnis sind wir noch zu schwach.

Vierter Tag
Zurück auf dem Heimatkontinent trainierten wir unsere Beförderungspunkte ab und statteten dem Kaiser einen zweiten Besuch ab. Ein Kaibu in Kawa hatte nämlich behauptet, es würde ein Dungeon unter dem Palast geben. Tatsächlich! Fanden den Einstieg in den Keller des Palastes. Eine falsche Wand versteckte ihn.

Sechster Tag
Sind verloren. Shisai, Senshi und Genkai sind bereits tot. Können uns kaum auf Beinen halten. An alle, die meine Aufzeichnungen lesen: Kartografiert Dungeons!

Neunter Tag
Eine Gruppe von Kaibus fand uns und reanimierte uns im Tempel. Scheußliches Gefühl. Nahmen danach den Palast genauer unter die Lupe. In der Guest Chamber haben wir dann Gold gefunden. Werden morgen nach Tokugawa gehen.

Zehnter Tag
Tokugawa fließt über vor Gold. Tür gegenüber Miss. Weapon Store wird von Senshi bewacht und offenbart Gold in Massen. Wer den Mut aufbringt, den Schiffsverkäufer anzugreifen und die Tür aufzubrechen, wird mit 10.000 Goldstücken belohnt.

Elfter Tag
Haben heute Akmihr gefunden. Mages Guild in Desert Flower gibt Informationen, die unbedingt gebraucht werden. Der Sultan ist sehr nett und reich. Massen von Gold sind in seinen Türmen. Doch wo ist Emerald Rod? Diese Frage bewegte uns sehr lange, haben aber nach einigem Suchen das gefunden, wonach wir suchten. Eine Secret Door versteckte den Zugang zum Emerald Rod. Endlich Schutz vor Säure! Statteten der Pyramide einen Höflichkeitsbesuch ab. In der östlichen Eingangshalle ist die Secret Door. Die Kobito Mine soll voller Gold sein, doch sie enthält etwas viel Besseres, eines der sieben Wörter. Es lautet "Nikumu" und ist in Level 8 zu finden.

Dreizehnter Tag
Haben heute ein kleines, unscheinbares Nest namens Lost Lagoon betreten. Einzige nennenswerte Exportartikel sind Kristalle, mit denen Magic Walls passiert werden können.

Fünfzehnter Tag
Mittlerweile konnten wir unsere Ausrüstung verbessern. Rod of Death ist die ideale Shizenwaffe. Rod of Light für Shisai. Weiterhin haben wir eine neue Insel entdeckt. Dort den Palast des roten Shogun gefunden. Er läßt den Ruby Ring von einem Golem und einer magischen Wand bewachen. Doch kein Problem für uns. Sind jetzt auch immun gegen Feuer.

Zwanzigster Tag
Die ständigen Hinweise auf Senju und das ewige "Search Senju" gingen ganz schön an die Substanz. Haben deshalb beschlossen, ihn ausfindig zu machen. Den ersten Hinweis gab's in Yokahama, den nächsten in Fort Wintergreen auf Chikagu.

Einundzwanzigster Tag
Die Suche hat sich gelohnt, Senju ist in Two Rivers. Doch er will das Sunspear nicht hergeben. Wir werden erst einmal eine Nacht überschlafen und das Problem morgen angehen.

Zweiundzwanzigster Tag
Kaum zu glauben! Senju tauscht den Speer gegen einen lächerlichen Kristall! Sunspear läßt sich gut als Waffe für Mahotsukais einsetzen.

Sechsundzwanzigster Tag
Steigen jetzt in den Dungeon nördlich von Two Rivers hinunter. Das Gold hier unten scheint aus dem Boden zu wachsen. Überall liegen Säcke und Truhen herum. Durch eine unfehlbare Methode ist für uns kein Verirren mehr möglich. Shisai spricht beim Eingang einen Kaeru-Spell und teleportiert uns im Ernstfall zurück.

Dreißigster Tag
Sind schon drei Tage unterwegs und haben mehrere Kontinente entdeckt. Werden sie später erforschen. Ein Tip kam von einem Skelett. Wir sollen sein Grab in Greenbanks durchsuchen, doch wo ist Greenbanks?

Dreiunddreißigster Tag
Endlich! Greenbanks ist in Sicht, eine verlassene Ruine, die nur von Skeletten bevölkert wird. Haben tatsächlich das Grab gefunden und entdeckten eine Laterne. Sollte es die Lantern sein, von der der Gildemmeister sprach? Zwei Dungeons sind in der Nähe. Doch erst einmal schlafen.

Vierunddreißigster Tag
In einem der Dungeons gibt es in Level 3 einen unterirdischen Wald. Wurden von den Bäumen angegriffen. Der andere Dungeon war noch schlimmer. Die Bäume haben Verstärkung bekommen. Ein komplettes Schachspiel blies zum Angriff. Kostete uns zwei gute Männer.

Vierzigster Tag
Endlich wieder zu Hause! Die Wachen haben unseren Angriff auf den Schiffseigner Gott sei Dank vergessen. Streiften zum Spaß auf dem Kontinent herum und fanden den Einstieg zu einem Dungeon (3. Level) in einem kleinen Gebirge im Nordwesten von Tokishima. Die Monster darin reizten unsere Lachmuskeln, aber eine kleine Entspannung nach so einer Reise tut gut.

Dreiundvierzigster Tag
Die Tage der Muße sind vorbei. Der Ernst des Lebens beginnt wieder. Wissen leider überhaupt nicht, wie es weitergehen soll. Keine Hinweise auf Wörter oder auf den Zahn, der uns noch fehlt.

Achtundvierzigster Tag
Die Mühe hat sich gelohnt. Nach fünf Tagen ewigen Suchens und Fragens rückt die Lösung immer näher. Auf einem Kontinent mit einer Pyramide steht das dritte Wort in eben dieser Pyramide geschrieben. Es gibt nur ein Problem: Die Pyramide hat vier Eingänge. Wir werden mit dem südlichen beginnen.

Fünfzigster Tag.
Sind heilfroh, da raus zu sein. Ein Wort war da jedenfalls nicht. Vielleicht ist der nördliche Eingang der richtige.

Einundfünfzigster Tag
Papier und Bleistift sind wieder einmal zum Lebensretter geworden. Ohne Karte wäre eine Orientierung nicht möglich gewesen. Doch es gibt auch gute Nachrichten. Als sich unser Ryoshi gegen eine Wand lehnte, gab diese nach, und er stand vor einer Treppe, die nach unten führte. Die Spur wird immer heißer. Ein gewisser Yorik hat sein Testament an einer Wand hinterlassen. Er vermacht alles seinem Hund Bandit, dem einzigen Freund, den er je hatte. Außerdem irren einige Leute durch die Gegend, die von ihm hier herein geführt wurden und die er dann im Stich ließ. Sie behaupten, daß sie ebenfalls auf der Suche nach dem Wort sind.

Zweiundfünfzigster Tag
Diese Pyramide könnte das Todesurteil für uns alle sein. Alle paar Schritte gibt es Chutes und Sinkholes. Ohne den Ichihan-Spell wäre eine Orientierung unmöglich.

Dreiundfünfzigster Tag
Endlich im achten Level. Das Wort rückt langsam näher. Nur wenige Meter vor unseren Augen steht ein Schild. Es muß das richtige sein. Das blinde Drauflosstürmen kostete vier Männer. Das Schild ist mit einer Falle gesichert, aus der ein Entkommen fast unmöglich ist. Trotzdem konnten wir das Wort entziffern. "SEIYOKU"!

Soweit erst einmal von den Abenteuern von Tsang-Fui und seinen Mitstreitern. In der nächsten JOYSTICK-Ausgabe wollen wir sehen, wie es weitergeht.

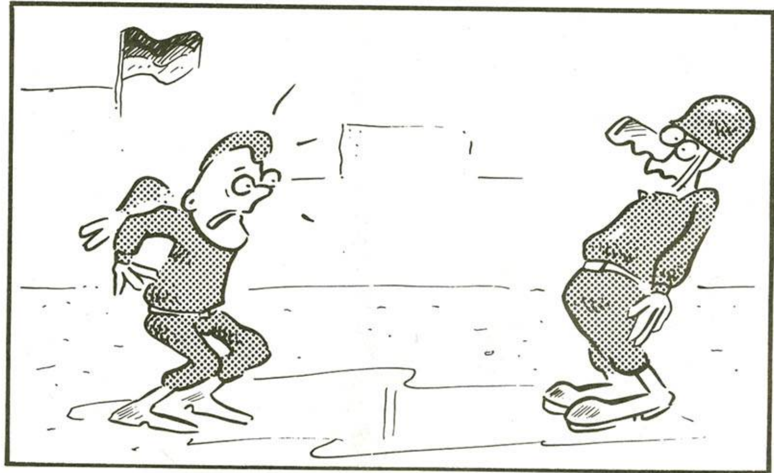
(Marco Wittich/br)

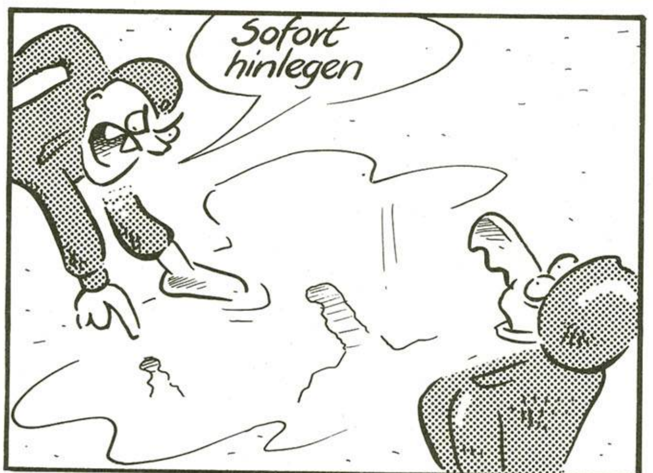
JONNY JOYSTICK

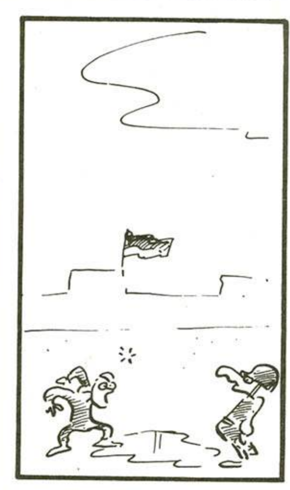


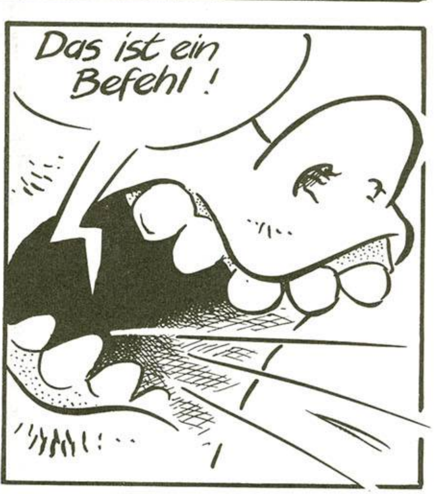












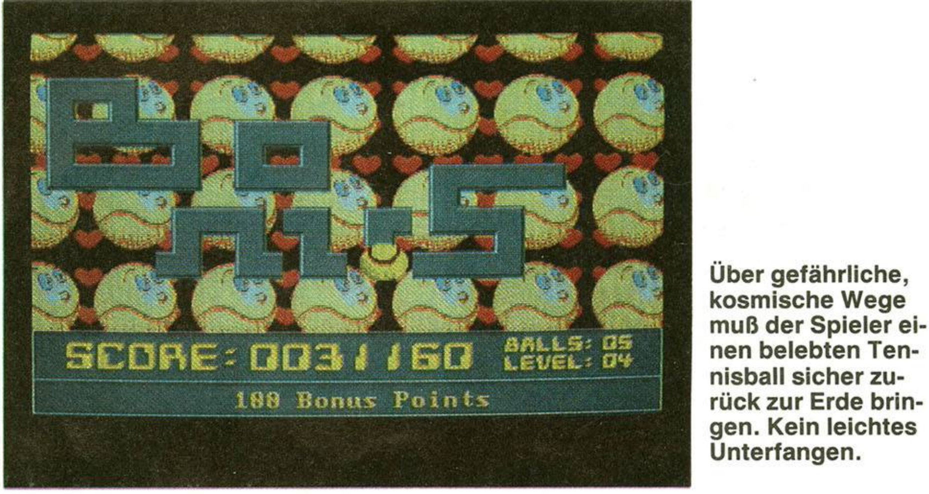




COSMIC BOUNCER

Hersteller: ReadySoft
Systeme: Amiga
Testversion: Amiga
Preis: DM 59,–

★



Bildschirmfoto: Amiga

Über gefährliche, kosmische Wege muß der Spieler einen belebten Tennisball sicher zurück zur Erde bringen. Kein leichtes Unterfangen.

Der Ball im All

Weltraumtennis, das Schärfste seit Erfindung der Rackets. Daß bei all der Schwerelosigkeit eine ganze Menge Tennisbälle im Weltraum verschwinden, versteht sich von selbst. Daß einer dieser Bälle ausgerechnet durch einen Lebensstrahl fliegt, der vom Planeten Grumpf kommend die Galaxis durchquert, versteht sich nicht von selbst.
Wer nun das Wagnis eingeht und Cosmic Bouncer spielt, dem fällt die verantwortungsvolle Aufgabe zu, den lebenden Tennisball Passagen von kosmischen Plattformen folgend, zur Erde zurückzugeleiten.

Einbahnstraßen

Der Spieler wird gleich zu Beginn des Spiels mit seinem Tennisball auf die erste Plattformpassage gestoßen. Vor einem langsam von oben nach unten durch den Screen scrollenden Hintergrund, das Motiv je nach Level verschieden, bewegt sich etwas langsamer die Plattformstraße.
Der Tennisball muß nun über die Plattformen gesteuert werden. Gar nicht so einfach, da in den Wegen große Lücken klaffen, die es zu vermeiden gilt.

Unter den wenigen Feldern, die vorhanden sind, gibt es noch einige ganz spezielle, die sich durch unterschiedliche Symbole von den glatten Wegsteinen unterscheiden; etwa ein Feld mit einem Totenkopf darauf, oder andere, auf denen ein Fragezeichen prangt und viele mehr. Je nach Symbol passieren unterschiedliche Dinge, wenn der Ball das Feld berührt. Fragezeichen können Extrapunkte oder Punktabzug bedeuten. Pfeile entpuppen sich zumeist als Transmitterfelder, der Ball verschwindet und taucht an einer anderen Stelle des Spielfeldes wieder auf. Totenköpfe bedeuten nie ein Extraleben.

Ist das erste Level nach einigen Versuchen gemeistert, kann der Spieler in der Bonusrunde Extrapunkte sammeln.

Steine werden mit großen Zwischenräumen gesetzt, der Spieler muß nun versuchen, nacheinander auf alle gesetzten Steine zu springen. Hat er einen Stein berührt, verschwindet dieser und es gilt den am nächsten gelegenen zu erreichen.
Ab Level drei muß sich der Spieler nicht nur mit dem tückischen Boden auseinandersetzen, nun schwirren auch noch gefährliche Weltraumlebewesen umher, deren Berührung das Ende des Tennisballs bedeutet.

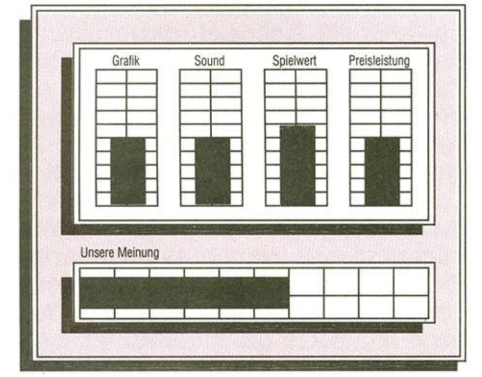
Fazit

Da gab es einmal einen Tennisball, der mußte über die Dächer einer Hochhaus-Skyline springen, doch das ist eine andere Geschichte und ein anderes Spiel. Die neueste ist die Spielidee, die Cosmic Bouncer zugrundeliegt, demzufolge nicht mehr. Gewiß hätte man aus diesem Konzept und einer 68000er Frischzellenkur ein tolles Spiel für den Amiga machen können. Cosmic Bouncer drückt sich bestenfalls im Mittelfeld herum.
Rundherum wirkt das Spiel und seine Grafik kalt, unpersönlich und stellenweise unfertig, so daß selbst nach längerem, mehrmaligem Spielen keine rechte Freude aufkommen mag.
(hs)



Bildschirmfoto: Amiga

Paßt der Spieler nicht auf, kommt er einem der herumschwirrenden Aliens zu nahe, läßt ihm dieser die Luft raus...





Wortwelten - Oder: Wie Textadventures das Verstehen lernen

Textadventures leben von der Imagination des Spielers. Die Kommunikation mit einer durch Worte und Beschreibungen dargestellten Spielwelt erfolgt, wie sollte es anders sein, durch Texteingaben. Aber wie kommt es nun zustande, daß uns das Spiel nach jeder Eingabe mit einer mehr oder minder intelligenten Antwort bedenkt? Wie erkennt das Programm, wann eine spielrelevante Eingabe getätigt wurde? Fragen, auf die Sie hier Antworten finden!

Das Herz der Textadventures – der Parser

Computerunbedarfte Personen werden bei dem Wort "Parser" stutzen, findet man es nicht ohne weiteres in einem herkömmlichen Wörterbuch.

Es handelt sich bei dieser Wortschöpfung um eine "eingedeutschte Substantivierung eines englischen Verbums" die nicht jedem auf Anhieb verständlich ist. Blättern wir also in einem englischen Wörterbuch; unter "to parse" werden wir fündig: "grammatisch zerlegen, analysieren". Wir folgern also, als computerunbedarfte Person, daß es sich bei einem Parser um ein Ding handelt, welches in der Lage ist, Sätze grammatisch zu zerlegen und danach zu analysieren.

Beziehen wir nun das Gelernte auf das Gebiet der Computer, so haben wir die Lösung bereits gefunden: ein Parser ist demnach nichts anderes als ein Programmteil, der in der Lage ist, von einem Benutzer eingegebene Sätze grammatisch zu zerlegen, um sie später zu analysieren.

Anwendung findet dieser Programmteil in erster Linie in Abenteuerspielen, die per Texteingabe gespielt werden.

Beschäftigen wir uns also im folgenden etwas näher mit dem Parser, seiner Funktion und seinem Funktionieren und mit jenen Schwierigkeiten, die die Programmierung und Benutzung eines Parsers mit sich bringen.

Aufgaben des Parsers

Betrachten wir die Art und Weise, wie ein Textadventure (sei es grafikunterstützt oder nicht) funktioniert, so sehen wir schnell, welche Aufgaben das Kernstück eines solchen Programms, nämlich der Parser, zu erfüllen hat. Zur Erinnerung: in einem Textadventure übernimmt der Spieler die Rolle eines Charakters innerhalb einer Geschichte, die zu einem guten Ende geführt werden muß. Es gilt dabei, eine Unmenge von Problemen zu lösen und den vom Autor vorgegebenen Lösungsweg zu finden. Was wir in den verschiedenen Szenen einer solchen Geschichte zu tun gedenken, müssen wir dem Computer mittels eingegebener Sätze klarmachen. Der Computer versucht nun seinerseits, unseren Befehl zu "verstehen", eine mögliche Folge für den Handlungsstrang einzuleiten und diese dem Benutzer grafisch oder per Text zu beschreiben. Genau das sind dann auch die drei Aufgaben eines Parsers, wobei seine Hauptarbeit in der Analyse der Eingaben besteht.

Das Funktionieren

Wenn man sich ein wenig mit der Problematik beschäftigt, die ein Parser zu lösen hat, so gerät man bei einigen Textadventures schnell ins Staunen, sind sie doch in der Lage, dem Spieler ein wenig die Illusion zu vermitteln, als verstehe der Computer in der Tat so manches von dem, was wir ihm begreiflich machen wollen. Dabei ist das Verstehen an sich wohl genau das, wovon der Computer am weitesten entfernt ist. Das verwundert eigentlich wenig, da ja selbst bei Menschen untereinander, die die gleiche Sprache sprechen, das Verstehen nicht immer selbstverständlich ist, ja in den meisten Fällen, wenn es sich um abstrakte Themen handelt, sogar äußerst schwierig wird. Das hat seinen Grund darin, daß es sich beim "Verstehen" nicht in erster Linie um ein sprachliches Problem handelt. Gerade bei abstrakten Begriffen wie etwa 'Liebe' oder 'Empfinden' spielt der ganz persönliche Erfahrungshintergrund der miteinander sprechenden Personen eine weitaus größere Rolle als die Semantik. Verständigung ist dabei nur möglich, wenn die Kommunikationspartner über einen zumindest teilweise gemeinsamen Erfahrungskontext verfü-

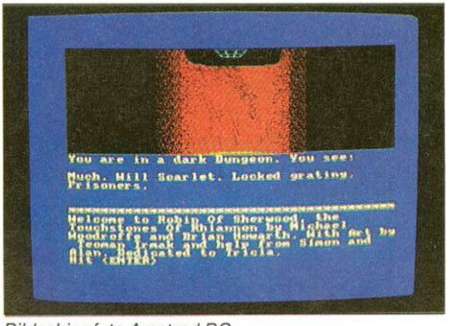
gen. Worte können so momentan zusätzliche oder ganz andere Bedeutungen bekommen.

Der Computer kann in diesem Sinne kein Kommunikationspartner des Menschen sein, ein Verstehen unserer Eingaben ist nicht möglich, sondern lediglich eine rein schematische Abarbeitung.

Es existieren hier mehrere Möglichkeiten; alle hängen in erster Linie von den vom Programm vorgegebenen Möglichkeiten der Benutzung ab. Zwischen Programmierer und Benutzer wird vereinbart, inwieweit die Eingaben einem bestimmten Schema zu folgen haben. Das gängigste Schema ist dabei das Verb-Objekt-Schema, was vorschreibt, daß ein Befehl immer mit dem Verb beginnt. Es folgt ein Objekt, das möglicherweise durch eine nähere Beschreibung gekennzeichnet werden kann. "take blue box" wäre eine solche mögliche Eingabe. Manche Parser erlauben darüber hinaus nähere Bestimmungen der Befehle: "put the blue box in the large drawer". Meist ist der Benutzer weiterhin in der Lage, mehrere Befehle hintereinander einzugeben, sie werden dann laut Schema beispielsweise mit einem Punkt oder einem bestimmten Wort getrennt. So hat jeder Parser seine Feinheiten. Unabhängig davon, wie die Vereinbarungen aussehen, die es letztlich zulassen, daß sich Mensch und Maschine miteinander unterhalten, ist die reine Analyse der eingegebenen Sätze zu sehen.

Dabei müssen zuerst die einzelnen Worte auf Wiedererkennung geprüft werden. Der Computer vergleicht dabei Teile der eingegebenen Worte mit den Begriffen, die er kennt. Im Anfang wurde hier einige Male die Methode der "String-Suche" benutzt. So wurden jeweils die ersten vier Buchstaben eines jeden neuen Wortes extrahiert und diese Fragmente auf Vorhandensein innerhalb eines der bekannten Worte untersucht. Daß es dabei oftmals zu seltsamen Mißverständnissen kam, liegt auf der Hand. Der einfache Befehl "gebe" könnte den Computer zur Verzweiflung bringen, da das Fragment "gebe" in verschiedensten Worten gefunden werden könnte (geben, Angeber, umgeben, Gebet, etc.). Der Programmierer muß solche Verwechslungen ausschließen und sich daher auf einen sehr geringen Wortschatz beschränken. Auf der anderen Seite wäre der Benutzer in vielen Fällen der Verwirrte, da ja scheinbar unsinnige Eingaben für den Computer durchaus vertretbar wären (rsuc für untersuche, lsbr für Felsbrocken usw.).

Sinnvoller ist da in jedem Fall die Methode, die die eingegebenen Worte von Beginn an mit den bekannten vergleicht. Die Genauigkeit dieses Vergleichs hängt dabei von der Menge der überprüften Buchstaben ab. Kümmert man sich nur um die ersten vier, so ist die Wahrscheinlichkeit eines Mißverständnisses relativ groß. Je mehr Buchstaben verglichen werden, desto sicherer wird dieses System. Ab einer bestimmten Anzahl von verglichenen Buchstaben wird dieses System aber dann zu genau. Wenn beispielsweise die ersten fünfzehn Zeichen verglichen werden, kostet das höchstens unnötige Rechenzeit, trägt aber kaum noch zu einem sinnvollen Vergleich bei, da die meisten Worte ohnehin kürzer sind. Ein Wert, der bei etwa sieben bis neun Buchstaben liegt, hat sich in punkto Genauigkeit bewährt. Dieses System besitzt eine fast hundertprozentige Genauigkeit und führt nur in absoluten Grenzfällen zu Verwechslungen.



Bildschirmfoto Amstrad PC

Robin Of Sherwood, ein Beispiel für ein Adventure mit einem sehr einfachen Parser. Die Grafik ist Staffage.

Nachdem der Rechner die einzelnen Worte auf Bekanntheit überprüft hat, folgt die Analyse. Der Parser hat dabei zu untersuchen, ob die Vereinbarungen vom Benutzer eingehalten wurden. Sind alle Worte bekannt und ist die Syntax eingehalten worden, so kann untersucht werden, ob es sich bei der Eingabe um einen ausführbaren Befehl handelt. Die Art und Weise, wie der Parser dieses angeht, ist nicht einheitlich. Viele Wege sind hier denkbar.

In jedem Fall ist es sinnvoll, raumunabhängige Befehle, wie solche, die sich rein auf das mitgetragene Inventar beziehen, von raumabhängigen Aktionen, die beispielsweise fester Gegenstände in bestimmten Räumen bedürfen, zu trennen. Die meisten der guten Parser haben von derlei Strukturierungen eine Vielzahl. Das garantiert ein relativ schnelles Erkennen, ob eine Eingabe durchführbar ist.

Sprachliche Probleme

Ein großes Manko der Textadventures scheint zu sein, daß fast alle derartigen Spiele in Englisch abgefaßt sind. Wer da nicht zumindest Grundkenntnisse in dieser Sprache besitzt, dem wird diese äußerst spannende Gattung von Computerspielen vorenthalten. Der Grund für dieses Problem ist im Parser zu suchen.

Daß die Sprache an sich für den Computer ein Problem ist, da es nicht ausreicht, eine Reihe von Worten unter Berücksichtigung einer bestimmten Syntax aneinanderzufügen, liegt, wie bereits erwähnt, an dem Mehrfachverständnis der einzelnen Worte und an den Erfahrungshintergründen der Gesprächspartner. Der Rechner benötigt klare Anweisungen. Mit Blick auf die Programmierung ist es nur von Vorteil, wenn diese Anweisungen nicht nur klar sind, sondern zudem auch noch leicht faßbar und ohne viele Ausnahmeregelungen programmierbar sind. Genau hier ist unser Problem zu finden. Die englische Sprache bietet sich aufgrund ihrer einfachen Handhabung viel eher für einen Parser an als die komplizierte deutsche Sprache.

Da ist zum einen die einfache Befehlsform in der englischen Sprache. Fast jeder Parser wird im Imperativ angesprochen (take book, go north, drink water). Wenn das Programm diese Befehle bestätigen will, kann es das bequem in der 1. oder 2. Person Singular tun (you take the book, I drink the water). Wir sehen, daß, egal ob der Imperativ benutzt wird oder ob das Verb in der 1. oder 2. Person Singular gebraucht wird, jede Form dem Infinitiv des Verbs entspricht (to take, to drink). Es reicht also im englischen Sprachgebrauch vollkommen aus, für eine korrekte Form der Ein- und Wiedergabe eine einzige Verbform (Infinitiv) zu benutzen. Übertragen wir dieses Beispiel ins Deutsche, so sieht man schnell den ersten Grund dafür, daß sich die Programmierer lieber mit der englischen Sprache beschäftigen. Allein bei dem Verb "neh-

men“ hätte es der Parser gleich mit drei möglichen Formen zu tun (nimm Buch – ich nehme das Buch – du nimmst das Buch). Um einen wirklich einigermaßen korrekten Gebrauch der deutschen Sprache mittels eines Parsers zu programmieren, bedarf es also der Einbeziehung einer Vielzahl der so ungeliebten Sonderfälle. Auch der Gebrauch der Artikel führt nur zu unnötiger Arbeit bei der Erstellung eines Parsers.

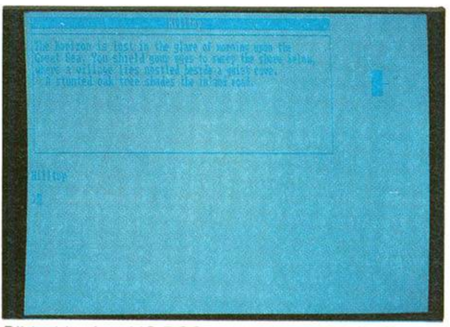
Gibt es im Englischen gerade einen Artikel (the), so haben wir es im deutschen gleich mit dreien zu tun (der, die, das). Wenn diese dann wenigstens in einer logischen oder nur nachvollziehbaren Art und Weise mit den jeweiligen Substantiven verknüpft werden könnten, aber selbst da hapert es. Es gibt keine Erklärung dafür, daß etwa der Mond männlich, die Sonne weiblich, der Stern aber wieder männlich ist. Bei korrekter Behandlung müssen also alle Substantive mit zugehörigem Artikel verarbeitet werden. Im Vergleich zum englischen “the“ eine Art Fronarbeit, die sogar noch durch die Vielfalt der Flexionsformen in der deutschen Sprache gesteigert wird. Wo der Engländer wiederum das pflegeleichte “the“ vor das wie auch immer gebeugte Substantiv stellt, muß der Deutsche gehörig zwischen seinen Nominativen, Dativen etc. unterscheiden. Man könnte natürlich jegliche Artikel weglassen und das Substantiv pur präsentieren, das Ergebnis liest und hört sich dann aber alles andere als gut an: nimm Löffel aus Schrank!

Die deutsche Sprache ist also nicht umsonst berüchtigt für ihre Kompliziertheit; das wird jeder Nichtdeutschkundige bestätigen, der sich in unseren Sprachdschungel einarbeiten will. Was bleibt, ist die Empfehlung, sich der englischen Sprache zu bemächtigen, schaden tut das in keinem Fall.

Guter Parser - schlechter Parser

Bleibt die Frage offen, wie man einen guten oder schlechten Parser erkennt, eine Frage, die nicht unwichtig ist, ist doch die Klasse des Parsers meist gleichbedeutend mit der Klasse des Spiels.

Ein Kriterium, was primär entgegen vieler Meinungen nichts mit der Klasse eines Parsers zu tun hat, ist die Menge der Wörter, der sich ein solcher Programmteil bedient. Dieser



Bildschirmfoto MS-DOS

Die Großmeister der Textadventures sind die Programmierer von Infocom, die sich nicht zu unrecht als Meistererzähler titulieren.

Wert wird gerne als Maßstab angesehen, was dann auch bei manchen Programmen zwecks Werbung zu schlichten Falschinformationen führt. Ein Programm, das vorgibt, über einen Wortschatz von über 20000 Wörtern zu verfügen, sollte mit Vorsicht genossen werden. Nicht nur, daß ein leichtes Rechenexempel hinsichtlich der Speicherkapazität kleiner Rechner Zweifel aufkommen läßt, es widerspricht schlicht und einfach jeglicher Vernunft, einem Computerprogramm eine solche Menge von Wörtern beibringen zu wollen. 20000, das entspricht etwa dem Wortschatz eines Theodor Storm oder eines William Shakespeare, 20000, das sind mehr als dreimal so viele Worte, wie Franz Kafka für seinen “Prozeß“ benötigte. Das Programm, das eine derartige Menge an Wörtern tatsächlich benötigt, gibt es nicht. Der normale Mensch benötigt, um sich im Alltag zu verständigen, zwischen 1500 und 2000 Wörtern. Wir gehen davon aus, daß aufgrund der sprachlichen Vereinfachung des Dialogs mit dem Computer ein großer Teil an Wörtern wegfällt, addieren danach einen für jedes Adventure nötigen Stamm an Fachvokabular hinzu und erhalten schließlich einen sinnvollen Wert, der etwa zwischen 700 und 1700 liegt. Weicht die Menge an Wörtern, die ein Programm zu kennen vorgibt, stark von diesen groben Schätzwerten ab, so ist Skepsis angebracht. Dem Verdacht, daß es sich hierbei um einen sogenannten Mogelparser handelt, sollte unbedingt nachgegangen werden.



Bildschirmfoto C-64

Magnetic Scrolls ist ein britisches Softwarehaus, das sich mit wenigen Textadventures einen guten Namen machen konnte.

Der Mogelparser

Es gibt zwei Arten von Mogelparsern. Die eine Art ist schnell zu entlarven, die andere etwas intelligenter gemacht.

Die einfachste Weise, einen Mogelparser zu erstellen, ist, ihn auf jede noch so dumme Eingabe scheinbar sinnvoll reagieren zu lassen. Diese Art von Parser erkennt man daran, daß es nicht ein einziges Wort gibt, was das Programm nicht kennt (so werden dann auch die astronomischen Summen von 20000 und mehr erreicht), weil alle unbekannten Eingaben mittels drei oder vier mehr oder weniger intelligenter Rückmeldungen versehen werden.

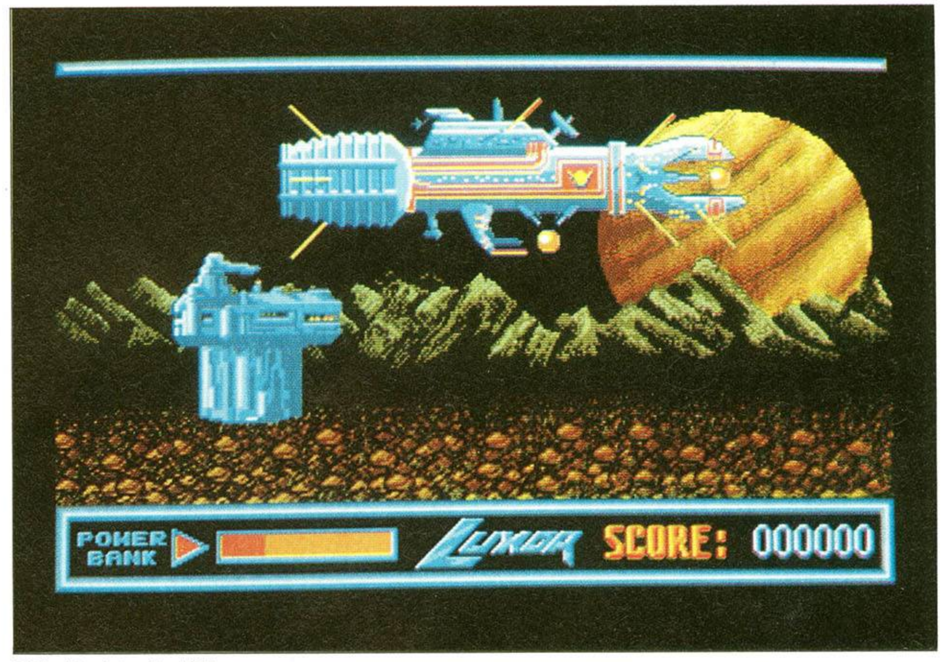
Besser gemacht sind da schon die eigentlichen Mogelparser. Diese erkennen tatsächlich eine große Menge von Wörtern und geben auch an, wenn sie nicht in der Lage sind, eine Eingabe zu verstehen. Der Witz ist bei diesen Programmen, daß die einzelnen Worte nicht separat vom Parser verarbeitet werden, sondern in großzügig angelegten Gruppen. Man erkennt einen solchen Mogelparser daran, daß er alle in der Beschreibung des Raumes angegebenen Worte scheinbar erkennt, sie aber lediglich auf eine einzige Sache hin verarbeitet. Sie wollen beispielsweise einen Schrank in einem Raum eines Adventures untersuchen, bekommen vom Programm aber nur die allgemeine Raumbeschreibung geliefert, danach untersuchen Sie den Tisch im gleichen Raum, erhalten aber nur die allgemeine Raumbeschreibung als Antwort und so fort.

Der wirklich gute Parser steht zu seinen Grenzen und gibt nicht vor, irgendwelche famosen Tricks zu beherrschen, die sich dann allesamt als weißer Nebel entpuppen. Letzteres führt nur zu berechtigtem Ärger des Benutzers, der keinem hilft und auf so einfache Art vermieden werden könnte.

(Joachim Freiburg/hs)

Luxor

Hersteller: Software Horizons
Vertrieb: Fachhandel
System: Atari ST, Amiga
Preis: ca. 50,– DM



Bildschirmfoto: Atari ST

Die drei Planeten

In Luxor gilt es, ein Science-Fiction-Abenteuer zu bestehen. Drei Planeten müssen durchstöbert werden, um die Prinzessin Diora zu retten, die von grausamen Weltraumpiraten, dem Okira Clan, entführt wurde. Allerdings existieren noch ganze Armeen von Gegnern, die das edle Vorhaben vereiteln wollen. Um diesen Gegnern gewachsen zu sein, müssen Sie versuchen, neue und bessere Waffen zu ergattern. So vermag zum Beispiel der Laser wesentlich überzeugendere Leistungen zu erbringen als die handelsübliche Kanone, mit der Sie zu Anfang ausgerüstet sind. Dies geschieht durch Aufnahme entsprechender Items, so daß Sie einen kleinen Feuerzauber um sich herum entfachen können. Außerdem dürfen Sie es keinesfalls versäumen, genügend Treibstoff für den interplanetarischen Flug zu sammeln. Sollte es Ihnen gelingen, den Planeten zu finden, auf dem die Prinzessin gefangen gehalten wird, so gewährt Ihnen eine gute Fee einen einzigen Wunsch. Überlegen Sie also sorgfältig, welchen Wunsch Sie äußern.

Grafisch recht nett verpackt und durch digitalisierte Soundeffekte untermalt, verspricht Luxor sicher einige Stunden ungetrübten Spielspaß. Und schließlich ist es eine ehrenwerte Aufgabe, aus Liebe eine Prinzessin zu retten, oder?

(mm)

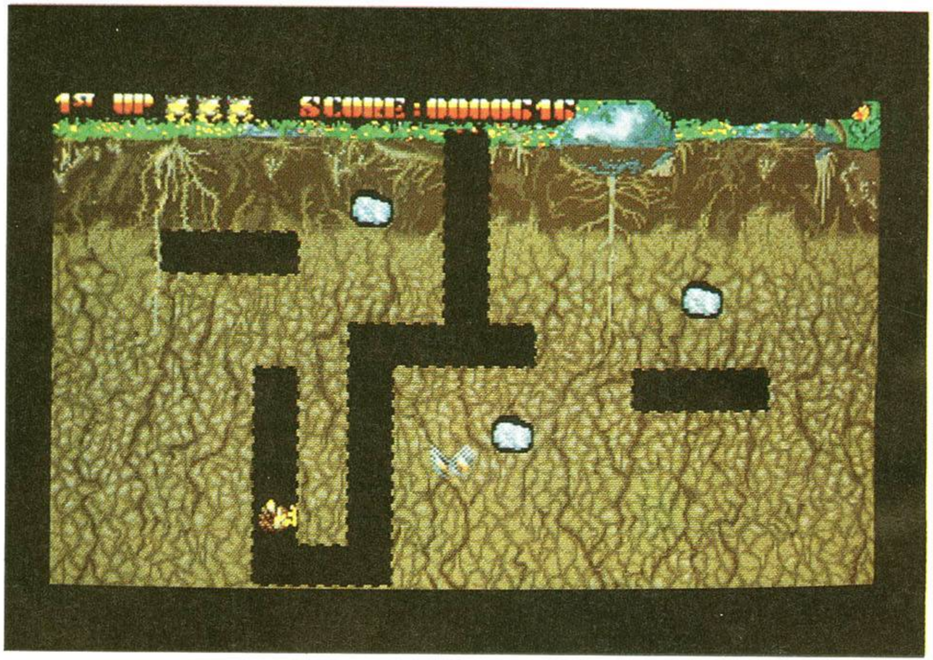
Unsere Meinung

Software Review

★



Hersteller: Linel
Systeme: Amiga, Atari ST
Testversion: Amiga
Preis: DM 59,95



Bildschirmfoto: Amiga

It's Herbie Stone Time Now...

Nach Crack hat Herbie Stone nun ein weiteres Mal zugeschlagen. In Dugger versucht er sich sozusagen als Maulwurf. Seine Aufgabe besteht darin, sich durch immer neue Level von Erde, die im Querschnitt dargestellt wird, im wahrsten Sinne des Wortes durchzugraben. Aber auch



unter der Erdoberfläche brodelt das Leben. Hier in Form von Stonecrunchern und kleinen Drachen, die Herbie keineswegs wohlgesonnen sind. Solange sich die possierlichen Tierchen innerhalb ihrer eigenen Gänge befinden, kann Herbie in Ruhe graben. Nach einiger Zeit verändern die kleinen Monster jedoch ihr Aussehen in ein Augenpaar. Diese grimmig dreinschauenden Augen spähen nun nach Herbie, und verwandeln sich wieder in die ursprünglichen Biester zurück, sobald sie sich auf gleicher Höhe mit unserem Helden befinden. In diesem Moment kann sich Herbie dann der Luftpumpe bedienen, die zu seiner Ausstattung gehört. Wenn das Monster nahe genug herangekommen ist, kann es der Spieler durch heftiges Betätigen des Feuerknopfes aufpumpen. Ist das Fassungsvermögen des Monsters überschritten, platzt selbiges und Herbie kann sich dem nächsten Verfolger widmen.

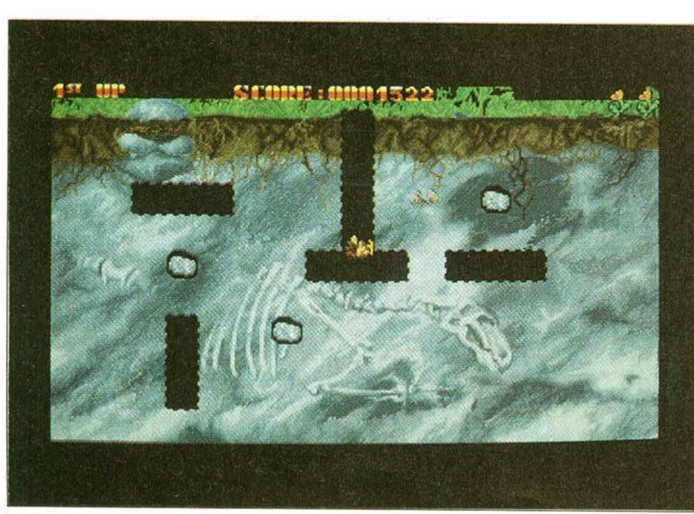
Hurry up, Herbie!

Sobald Herbie sich einen Tunnel ins Erdreich gegraben hat, beginnen die in ihren Höhlen sitzenden Monster unruhig auf und abzulaufen. Diese Phase kann Herbie gut dazu benutzen, einen Tunnel unter einen Stein zu graben, der dann möglichst auf einem seiner Widersacher zur Ruhe kommen sollte. Die auf diese Weise besiegten Cruncher und Frugals, so der Name der kleinen Drachen, erbringen immerhin mehr als die doppelte Punktzahl im Vergleich zur Luftpumpenvariante. Bisweilen erscheint beim Vernichten eines Monsters in der Mitte des Bildschirms eine Frucht oder ein Pilz. Wenn es Herbie gelingt, dieses Bonus-Icon zu ergattern, winken vierstellige Score-Verbesserungen oder sogar ein Extraleben. Wenn der Großteil der Feinde besiegt ist, flüchtet dann meist das letzte Monster, um weitere Artgenossen herbeizuholen.

Resümee

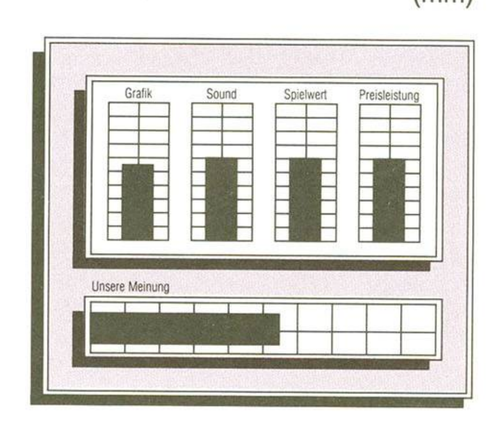
Von der grafischen Seite recht zweckmäßig gestaltet, präsentiert sich Dugger als Geschicklichkeitsspiel, das vom Spielprinzip her Boulder Dash ähnelt. Die Steuerung ist sehr einfach und bedarf keiner Einarbeitungszeit. Jedoch ist es nicht zu einfach, den guten Herbie zu immer neuen Highscores zu führen. Da manchmal bis zu fünf Gegner gleichzeitig im Auge zu behalten sind, kann man schon einmal ins Schwitzen geraten...

(mm)



Bildschirmfoto: Amiga

Geleiten Sie Herbie Stone durch die Fährnisse, die unter der Erdoberfläche normalerweise dem menschlichen Auge verborgen sind. Oder haben Sie je einen Stonecruncher getroffen?



ISS

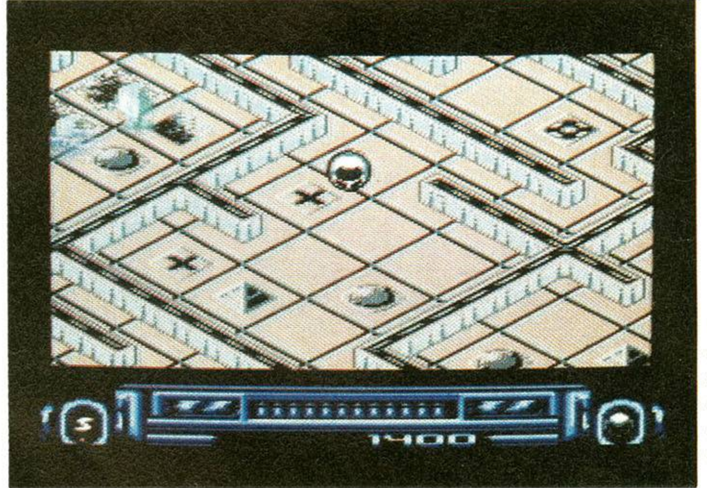
Hersteller: Electric Dreams
System: C-64, CPC, Amiga, Atari ST
Preis: 34,95 DM bis 84,95 DM (je nach System)
Testversion: C-64

Incredible Shrinking Sphere

Irgendwann in der Zukunft: Auf dem Planeten Sangfalmadore wurde ein Kampf-Trainings-Center errichtet, in dem neue Rekruten ihre Fähigkeiten beweisen und ihre Geschwindigkeit, Strategie und Reflexe schulen können. Als bevorzugte Form für kleine Einmann-Zerstörer hat sich die Form der Kugel durchgesetzt. Colonel-in-Chief Matt Ridley, der Regimentschef des Kugelkorps, wollte auch einmal testen, was seine Untergebenen da so leisten müssen, und setzte sich in eine von diesen Kugeln. Bei seiner langen Schreibtischtätigkeit sind seine obengenannten Fähigkeiten etwas verlorengegangen. Schon nach kurzer Zeit saß er hoffnungslos in dem Labyrinth fest.

Rettungsaktion für einen Colonel

Nun kommen Sie als Spieler zum Zuge. Ihre Aufgabe ist es jetzt, den Colonel ausfindig zu machen und ihn zu retten. Also schwingen Sie sich in Ihre Kugel und los geht's. - Doch halt! Die Kugel braucht auch Munition, mit der sie anfangs nicht allzu gut bestückt ist. Vor dem Einsatz kann man



Bildschirmfoto C-64

Ein Spiel, bei dem es nicht nur auf simples Ballern ankommt. Hier ist auch »Grips« gefragt.

deshalb vier Munitionsdepots auf die vier Ebenen verteilen, an denen man sich einfach durch Berührung bedienen kann. Das hört sich eigentlich ganz leicht an, wenn da nicht die Assassin- (Mörder-) Generatoren wären, die, sobald Sie in Ihre Nähe kommen, unaufhaltsam die gemeinsten Gegner generieren. Außerdem besitzt jede Platte einen Timer, der beim Überfahren der Platte aktiviert wird und sie nach einer bestimmten Zeit zerstört.

Der Aufbau des Spielfeldes ist ähnlich dem von Pacmania gestaltet, also ein Labyrinth, mit der Sicht aus der schrägen Vogelperspektive. Die eigene Figur ist eine Kugel, die sich durch dieses Labyrinth bewegen muß, welches viele Extrafelder besitzt. Als Extrafelder gibt es zum Beispiel schwarze Löcher, die einen verschlucken, Prison-Felder die die Kugel festhalten und den Mördern schutzlos ausliefern. Des weiteren gibt es Felder, die Masse und Volumen ändern. Die Masse ändert Fahreigenschaften (Kurvenradien) und natürlich die Flugweiten, wenn man über Rampen springt. Mit einem größerem Volumen bekommt man Schwierigkeiten bei engen Passagen. Dann wären da unter anderem noch weiße Löcher, die den Übergang zwischen zwei Ebenen ermöglichen, ein Revolver, der die Kugel nach Art eines Hammerwerfers schleudert, und Chaotic-Bounce-Felder, die die Kugel wild durch die Gegend schleudern.

Fazit

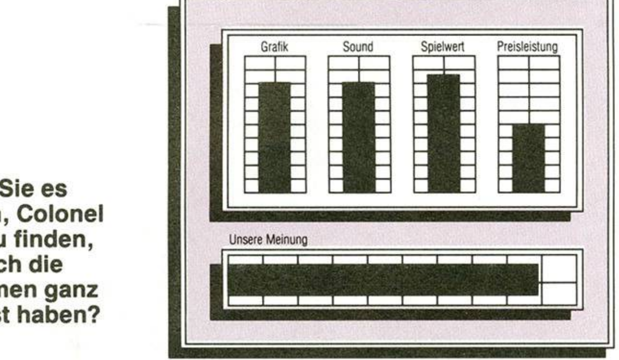
ISS ist ein Spiel, das mir mal wieder so richtig gefallen hat. Die Steuerung erscheint am Anfang etwas kompliziert, nach einer kurzen Eingewöhnungzeit lenkt man aber die Kugel, als ob man in ihr geboren wäre. Auf eine Mischung zwischen Pacmania und Paradroids habe ich schon länger gewartet, und ISS entspricht da voll meinen Erwartungen. Hinzu kommt noch der Aspekt, daß man mit simplem Ballern nicht weiterkommt, sondern auch schon einmal etwas überlegen muß. Meiner Meinung nach hat dieses Spiel das Prädikat "empfehlenswert" verdient.

(Robert Marz/Jürgen Seibel/br)



Bildschirmfoto: Atari ST

Werden Sie es schaffen, Colonel Ridley zu finden, bevor sich die Plattformen ganz aufgelöst haben?




Bildschirmfoto: Amiga

Teenage Queen

Hersteller: Ere International
System: Amiga, Atari ST, MS-DOS
Preis: 64,95 DM

★

Heiße Mädchen, kühler Kopf

Wer gerne Poker spielt, der kommt kaum an den zahlreichen Strippoker-Programmen vorbei, die es mittlerweile für alle gängigen Rechnertypen gibt. Neben der eigentlichen Pokersimulation erfreuen mehr oder weniger leicht geschürzte Mädchen den Betrachter. Während in der überwiegenden Anzahl der bestehenden Programme auf digitalisierte Mädels zurückgegriffen wurde, wartet Teenage Queen mit einer Besonderheit auf. Die Grafiken, die der geschickte Pokerspieler nach und nach zu sehen bekommt, bestehen aus subtil gezeichneten Studien, die sich wohltuend von den digitalisierten Modellen anderer Spiele dieses Genres abheben. Wer allerdings denkt, eine junge hübsche Frau wäre grundsätzlich ein schlechter Pokerspieler, den belehrt Teenage Queen eines Besseren. Ihre Mitspielerin weiß den Wert ihres Blattes gut zu beurteilen, und ehe Sie sich versehen, sind Sie im wahrsten Sinne des Wortes von den Socken...

Sowohl Sie als auch Ihr reizendes Gegenüber beginnen die Runde mit je 100 Credits. Keine allzu hohe Summe, da die Einsätze bis auf über 100 Credits klettern können. Hat Ihre Partnerin ihre Credits verspielt, legt sie ein Kleidungsstück ab und tauscht dieses gegen weitere 100 Credits.

Stück für Stück muß der Spieler nun versuchen, seiner Partnerin immer mehr Geld abzunehmen. Dazu ist allerdings ein gewisses Feingefühl im Spiel und beim Bluffen erforderlich.

Ein Bluff kann helfen..

Wenn das Mädchen zum Beispiel gleich nach dem Austeilen den Einsatz erhöht, ist es schon ratsam, ein gutes Blatt zu haben, wenn man nicht unnötig viel Geld verlieren will.

Hat man nichts oder nur einen niedrigen Zwilling zu bieten, ist es ratsam zu droppen, das heißt den Grundeinsatz von fünf Credits zu verlieren. Andererseits kann man durch sofortiges Wetten von 25 Credits seine Partnerin schon einmal zum Aufgeben bewegen...

Jedoch sollten einen anfängliche Erfolge nicht dazu verleiten, leichtsinnig zu setzen. Das Geld ist wesentlich schneller verspielt, als gewonnen. Gelingt es dem Mädchen, mehr als 100 Credits von Ihnen zurückzugewinnen, zieht sie natürlich die vorher abgelegten Kleidungsstücke wieder an. Künstlerpech!

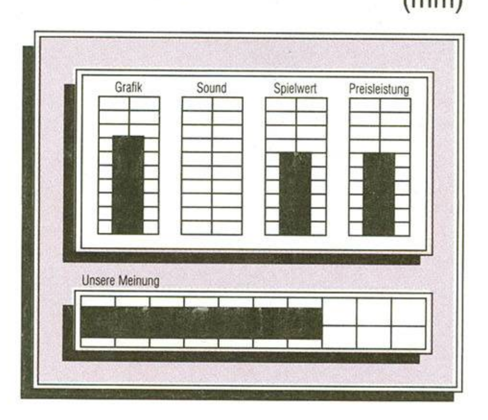
Resümee

Eine wirklich gute Idee, die Pixelmädel einmal durch gut gezeichnete Grafiken zu ersetzen. Die Grafiken sind sehr gut gelungen und allesamt sehenswert. Allerdings dürfen die Pokerfähigkeiten Ihrer Mitspielerin nicht unterschätzt werden. Auch sie nutzt gelegentlich die Chance zu bluffen und kann Ihnen auf diese Weise ganz schön viel Geld abnehmen. Kaltes Blut und ruhiges Überlegen sind auch hier der Schlüssel zum Erfolg, wenn Ihnen zusätzlich das Glück noch ein wenig hold ist. Denn geschenkt bekommt man wirklich keinen einzigen Credit.

(mm)

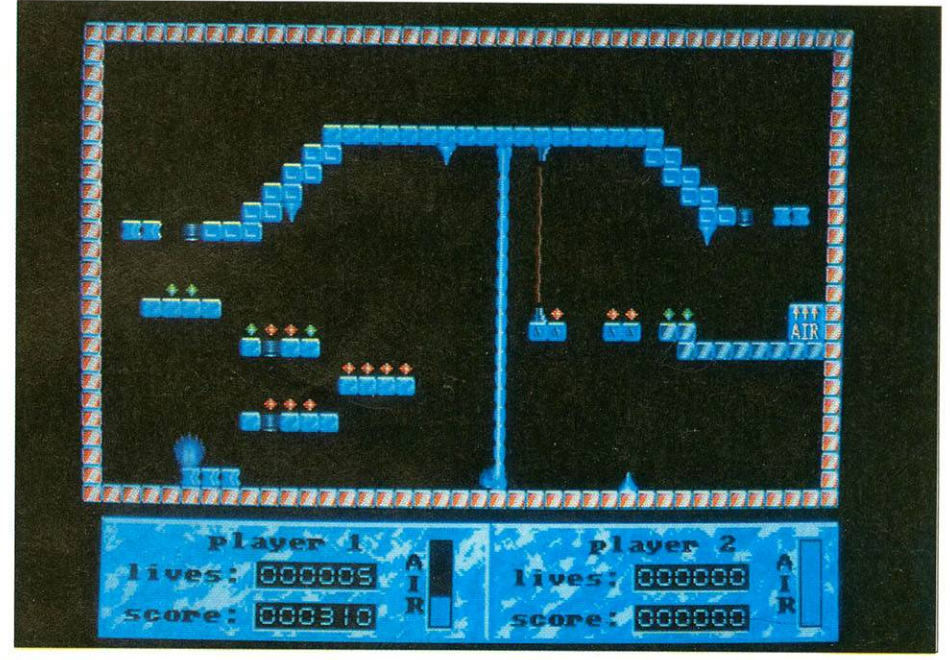

Bildschirmfoto: Amiga

Sie müssen schon verdammt gut pokern können, wenn Sie die junge Dame bis auf das Hemd ausziehen wollen.



Iceball

Hersteller: Turtle Byte Software
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga
Preis: DM 49,–



Bildschirmfoto: Amiga

Ein Schneemann in der Wüste...

...so könnte man dieses Spiel auch nennen. Ihre Aufgabe ist es, in insgesamt 50 Levels Edelsteine einzusammeln. Moment mal, das kommt mir aber irgendwie bekannt vor, werden Sie sagen. Wer allerdings denkt, eine weitere Boulder-Dash-Variante vorzufinden, der wird recht angenehm enttäuscht. Das Spielprinzip ist eher ein wenig an Airball angelehnt, das vielen von Ihnen bekannt sein dürfte. Nun ist ein Eisball ein relativ empfindliches Gebilde, besonders wenn dieser auch noch mit Luft gefüllt ist. Durch Schmelzen verliert der Ball ständig Luft, und ist das ganze Gas entwichen, ist im wahrsten Sinne des Wortes die Luft raus. Zum Glück gibt es in jedem Level eine Stelle, an der man seine schwindenden Gasvorräte auffüllen kann. Durch das Hüpfen des Balles erhitzt sich die darin enthaltene Luft, was natürlich zu einem verstärkten Schmelzvorgang führt. Eine frische Befüllung kühlt allerdings den Eisball wieder ab.

Diamantenfieber

Kaum ist das Spiel geladen, kann das "Jump & Run"-Spektakel beginnen. Während das erste Level noch relativ problemlos zu bewältigen ist, wird das Spiel in höheren Levels zunehmend eine Angelegenheit für Joystickartisten. Laserbarrieren, spitze Felsen und nicht zuletzt eine ruhelos umhergeisternde Sonne machen dem sympathischen Eisball das Leben schwer. Kollidiert er beispielsweise mit der Sonne, so haucht er umgehend eines seiner wenigen Leben aus.

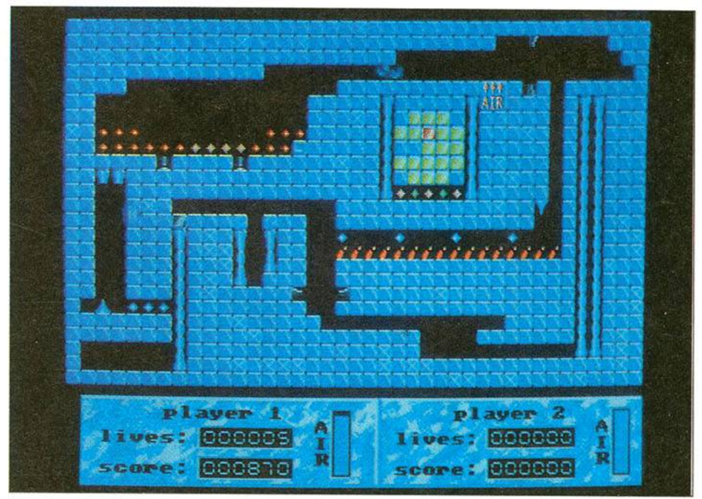
Da die Sonne erhebliche Sympathien für den Eisball hegt, ist es manchmal nicht einfach, dieser aufdringlichen Gesellin auszuweichen. Wer gerne im Team spielt, dem steht bei Iceball noch eine Zwei-Spieler-Option zur Wahl. Dann können zwei Mutige gleichzeitig ihr Glück versuchen. Im Zwei-Spieler-Modus kann dann nämlich ein Spieler die Sonne anlocken, während der andere ganz in Ruhe die Diamanten einsammeln kann.

Arbeitsteilung ist hier der Schlüssel zum Erfolg. Bei aller Strategie darf aber der Luftindikator nicht aus dem Auge verloren werden. Daher empfiehlt es sich im Zweifelsfall immer, erst die Luft nachzufüllen, bevor man versucht, die nächsten Diamanten einzusammeln.

Fazit

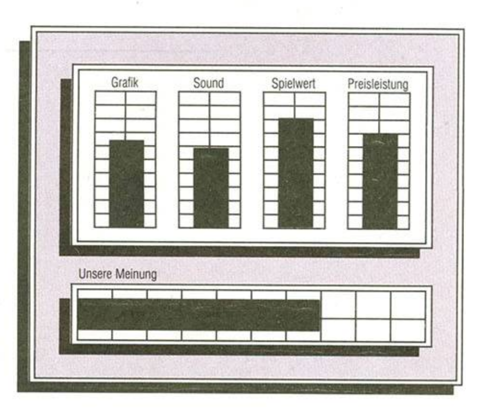
Iceball ist wirklich ein gelungenes "Jump & Run"-Spiel auf dem Amiga, so die Meinung der Redaktion. Die Steuerung mit Hilfe des Joysticks ist relativ präzise und macht Iceball wirklich spielbar. Auch die grafische Realisation hat uns gut gefallen. Das Spiel stellt sich in der Seitenansicht dar und verschafft so einen guten Überblick. Erfreulich ist, daß eine Option eingerichtet wurde, mit deren Hilfe der Sound an- und abgeschaltet werden kann. Manche Passagen sind nur mit enormer Konzentration zu meistern, so daß das Fehlen einer Geräuschuntermalung dem Vorankommen durchaus dienlich sein kann. Da die Sparte der "Jump & Run"-Spiele auf dem Amiga deutlich unterbesetzt ist, ist es um so erfreulicher, daß nun Iceball zur Verfügung steht. Freunde des "Jump & Run"-Genres sollten sich Iceball einmal genau anschauen.

(mm)



Bildschirmfoto: Amiga

Haben Sie schon einmal versucht, mit einem Eisball ein Labyrinth zu durchqueren, um Diamanten einzusammeln? Wenn nicht, sollten Sie sich Iceball einmal ansehen.



DRAGONNINJA



Bildschirmfoto: CPC

Hersteller: Imagine
System: CPC, C-64, Atari ST, Amiga
Preis: 34,95 – 84,95 DM

Die sieben Kammern der Ninjas



Das Leben eines Ninjas ist ja bekanntermaßen von ständigen Gefahren geprägt. In dem neuen Ninja-Spiel von Data East, einer Automatenumsetzung für den CPC, kommt dieser Umstand wieder einmal deutlich zum Tragen. Fernes Ziel ist die Befreiung des Präsidenten der Vereinigten Staaten aus den Klauen bösartiger Krieger. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg. Fairness kann man kaum von den zahlreichen Ninjas, Kampfhunden und Amazonen erwarten, daher empfiehlt es sich dringend, zuerst zuzuschlagen und dann Fragen zu stellen. Sieben Todeskammern gilt es zu bezwingen, am Ende jeder Kammer wartet dann ein besonders böser Oberfiesling, der erst nach seinem Ableben den Weg freigibt. Die Fieslinge sind wirklich sehenswert, der feuerspeiende Fettwanst zum Beispiel ist ein harter Gegner, den man nicht unterschätzen sollte. Als wahrer Ninja sind Sie natürlich in allen fernöstlichen Kampfsportarten gut bewandert, dieses Wissen und Können ist Ihre beste Waffe im Kampf.
Je nach gerade zu spielendem Level verläuft die Stoßrichtung Ihres Auftrages nach rechts oder links. Sie müssen nun unter Einsatz aller zur Verfügung stehenden Mittel den Weg freikämpfen. Hier kommt ein Umstand zum Tragen, den Sie für sich nutzen können. Bewaffnete Gegner beispielsweise hinterlassen nach ihrem Ableben Ketten oder Messer, die Sie im weiteren Verlauf für sich nutzen können. Des weiteren sind gelegentlich kleine Kapseln zu finden. Es existieren zwei Ausführungen dieser Kapsel, die eine gibt einen Zeitbonus für das aktuelle Level, während die andere die schwindenden Energievorräte aufstockt.

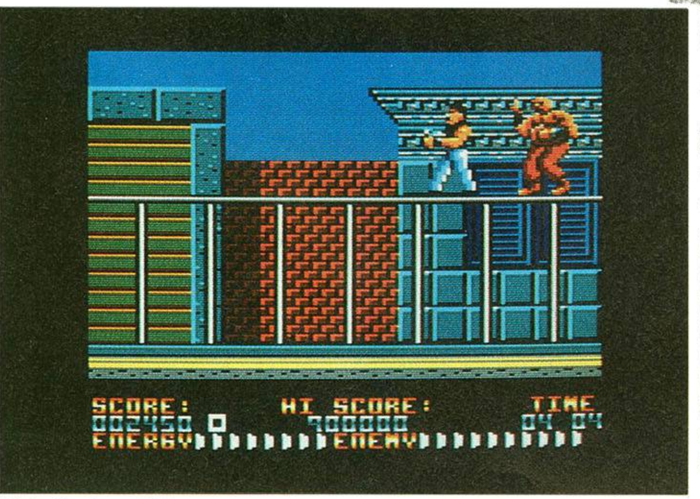
Ein gefährlicher Sport

Wirklich gute Ninjas zeichnen sich durch ihre Fähigkeit zur Konzentration aus. Durch mentale Energien ist der Ninja in der Lage, den sogenannten Superschlag auszuführen. Diese Szene dürfte aus diversen Karate- und Prügelfilmen weitgehend bekannt sein. Nur gilt es hier nicht, einige Backsteine sorgfältig zu zerbröseln, sondern den jeweiligen Levelwächter auszuschalten. Allerdings braucht der Ninja einige Zeit zur Konzentration, bevor er den vernichtenden Superschlag einsetzen kann. In dieser Zeit ist keine Bewegung möglich, man sollte daher seinen Standplatz mit Umsicht wählen, um vermeidbarem Personalschwund vorzubeugen. Mit einem Superschlag können auch mehrere Feinde auf einmal ausgeschaltet werden. Da Ihre Reichweite durch die Länge Ihrer Arme und Beine begrenzt ist, sollten Sie versuchen, zusätzliche Waffen zu bekommen. Damit läßt sich die eigene Reichweite zum Teil beträchtlich erhöhen. Manche Gegner benötigen übrigens mehr als einen Treffer, um den Weg in die ewigen Jagdgründe zu finden...

Resümee

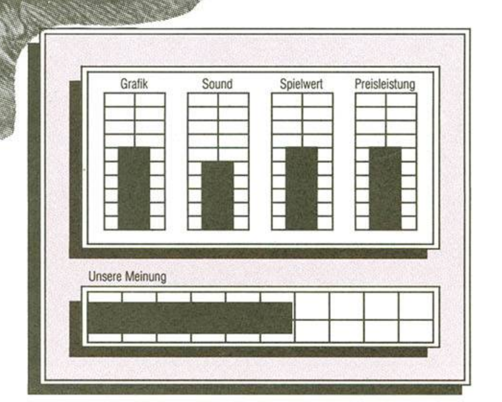
Grafisch präsentiert sich Dragon Ninja von der Schokoladenseite. Auch die Steuerung ist einfach und relativ leicht zu erlernen. Wer gerne Karatespiele bestreitet, der findet hier ein interessantes Programm für die Sammlung.

(mm)



Bildschirmfoto: CPC

Werden Sie ein echter Dragon Ninja! Bei besonders harten Gegnern können Sie dann Ihre überragenden Fähigkeiten spielen lassen und Ihre Gegner mit einem Superschlag ausschalten.



Fantastic Four

– vier Super-Programme zum kleinen Preis

Die neue CPC-Spielebox enthält vier ausgesuchte TOP-Programme der Spitzenklasse. Da ist für jeden das richtige dabei!

COCKAIGNE
– ist ein echtes Weltraum-Actionspiel mit allem, was zu dieser Art von Software gehört. Die Erde kann das immer größer werdende Ozonloch nicht mehr verkraften, die Expedition COCKAIGNE soll in fernen Galaxien neue Lebensräume erkunden. Als Leiter dieser Expedition haben Sie alle Hände voll zu tun.....

COCKAIGNE

TERRANAUT I
– deutsches Science-Fiction-Adventure mit hervorragender Grafik. Vor 50 Jahren startete das letzte Generationen-Raumschiff TERRA von der Erde, um das Planetensystem Sirius zu kolonisieren. Durch eine kosmische Katastrophe verschwand die TERRA spurlos. Erst Jahre später fing eine Hyperfunkstation einen Funkspruch auf – die TERRA wurde in eine andere Galaxis katapultiert! Übernehmen Sie die Rolle des Commanders von Thaifun, dem ersten Galaxien-Kreuzer, und begeben Sie sich auf die Suche nach dem Raumschiff TERRA.

TERRANAUT I

FRUITS

FRUITS
– Als Bauerssohn Frank jun. ist es Ihre Aufgabe, die Ernte der Felder einzufahren. Bei ihrem Vorhaben werden Sie allerdings von den "bösen Nasen" am Gelingen gehindert, zudem sind einige Feldfrüchte ziemlich ungesund. Fruits ist ein Geschicklichkeits- und Actionsspiel der Extraklasse, besitzt eine ausgefeilte Grafik und gewährt lange Spielfreude.

TERRANAUT II

TERRANAUT II
– die Überlebenden. Nachdem Sie den ersten Teil gut überstanden haben, kommt sogleich die nächste Aufgabe auf Sie zu. Sie haben den Planeten gefunden, auf dem das vermißte Raumschiff TERRA gestrandet ist. Nun gilt es nach etwaigen Überlebenden der Katastrophe zu forschen. Terranaut II ist ein deutsches Textadventure mit vielen interessanten Features und einer spannenden Story.

Für alle CPCs nur als 3"-Diskette

Best.-Nr. 1011 unverbindliche Preisempfehlung

Inland:		**Ausland:**	
Einzelpreis	49,– DM	Einzelpreis	49,– DM
zzgl. Versandkosten	3,– DM	zzgl. Versandkosten	5,– DM
Endpreis	**52,– DM**	**Endpreis**	**54,– DM**

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte.

DMV-Verlag
Postfach 250 · 3440 Eschwege

DEUTSCHLANDS
1. MULTI – USER
ONLINE ROLLENSPIEL
STADT
DER
GÖTTER
PETER'S
SPIELEBOX
02235-42091/
300BAUD/8N1/24ST.

Gutschein
8 Stunden Spielzeit
fuer nur DM 20,-



Danziger Straße 11
D 5042 Erftstadt 1
Telefon 02235 / 42350
PGA Karlsruhe 150392 - 757

C.O.P.-SHOCKER

Der CS ist der perfekte Programmschutz für Ihre private Programmsammlung.
Wer kennt nicht das Problem: Man hat ein tolles Programm auf Diskette, welches niemand anderer besitzen sollte. Und schwupp, einmal nicht aufgepaßt, und der wohlbekannte Raubkopierer hat sich eine Kopie gefertigt. Fazit: Binnen kürzester Zeit arbeiten Deutschlands Freaks mit Ihrer tollen Entwicklung, nach dem Motto: "Copy me, I want to travel..."
Wir sagen "Schluß damit!". CS löst alle Ihre Probleme auf einmal. Schützen Sie Ihre Programme durch Paßwort-Codierung vor dem Zugriff Dritter. Eine Möglichkeit für Außenstehende, durch Programmierkenntnisse das von Ihnen verwendete Paßwort herauszufinden, ist ausgeschlossen.
Die einzige Möglichkeit, an das von Ihnen verwendete Paßwort zu gelangen, ist es, entsprechende Tippversuche zu unternehmen. Die Chance, Ihr Paßwort auf diese Art herauszufinden, ist ca. 1:282 Milliarden.
Selbst das Inhaltsverzeichnis wird codiert, keiner weiß, welche Programme sich auf der Disk befinden.

Auch die kleinen grünen Männchen vom Mars, die ja bekanntlich eine besonders hohe Intelligenz besitzen, haben nicht die geringste Chance mehr, Sie und Ihre Disketten zu entführen. Können Sie sich vorstellen, daß sich auf der unten abgebildeten Diskette 6 gute Spiele befinden, die nur Sie alleine benutzen können?

```
0 "6 gute spiele [illegible]
11    "menu"                prg
653   blocks free.
```

Der CS beinhaltet neben der Möglichkeit, Programme zu codieren und zu decodieren auch ein komfortables und schnelles File-Kopierprogramm. Selbst Profi-Programmierer sind von unserem Produkt begeistert: Mario van Zeist (Hawkeye), Manfred Trenz + Andreas Escher (Katakis, R-Type) und Oliver Stiller (Amica-Paint, PROFESSIONAL-ASS) sind einer Meinung: "Der C.O.P.-SHOCKER ist einsame Spitze. Wir haben keine Angst mehr vor Programmdieben!".

Bestell-Nr.: CS 29,90 DM

DM
Digital Marketing
Software Herstellung und Vertrieb
Dieter Mückter
Digital Marketing · Krefelder Straße 16 · 5142 Hückelhoven 2
Tel.: 02435/2086+1295+428

COMPY SHOP

NEU!! Arbeiten wie die Profis!!

Create-a-Shape 148,00 DM
Editieren Sie in der linken Bildschirmhälfte Ihre Shapes, und sehen Sie in der rechten gleichzeitig die laufende Animation! Verwenden Sie die fertigen Animationen gleich in eigenen Hochsprachenprogrammen, z.B. GFA- und Omicron-Basic, bzw. Amiga-Basic! Dieses Programm stammt von Spieleprogrammierern, die es für ihre eigenen Zwecke entwickelt haben! Arbeiten auch Sie ab sofort wie die Profis!

Fordern Sie aufführliche Unterlagen an!

Spielesoftware Amiga		**ATARI ST Software**	
Batman	74,80 DM	Advanced Rugby Simulator	59,90 DM
Bozuma	59,90 DM	Baal	59,90 DM
Bundesliga Manager	59,90 DM	Chase	34,80 DM
Chase	34,80 DM	Dugger	59,90 DM
Deflektor	59,90 DM	Emanuelle	59,90 DM
Dugger	59,90 DM	F.O.F.T.	84,80 DM
Emanuelle	59,90 DM	Face Off	49,90 DM
Galdregons Domain	59,90 DM	Galdregons Domain	59,90 DM
Gauntlet II	49,90 DM	Hacker	34,80 DM
Hacker	34,80 DM	I Ludicrus	59,90 DM
Holiday Maker	79,90 DM	Mad Flunky	49,90 DM
International Karate+ (IK+)	74,80 DM	Spitting Images	59,90 DM
LED Storm	59,90 DM	Thunderwing	59,90 DM
Motor Massacre	59,90 DM		
Now Excuses	59,90 DM		
Scary Mutant Space Aliens from Mars	74,80 DM		
Typhoon	34,80 DM		
Victory Road	74,80 DM		

Und vieles mehr! Bitte fordern Sie unsere ausführliche Amiga/ST-Preisliste an!

Compy-Shop OHG
Gneisenaustr. 29 · D-4330 Mülheim/Ruhr-Heissen



1st CD-Edition

Hersteller: Rainbow Arts
System: C-64
Preis: ca. DM 100,–



Spiele auf CD?

Spiele auf CD, und das für den guten alten C-64. Mal ganz ehrlich, wer glaubt da nicht an einen Aprilscherz von Rainbow Arts? Aber beim Öffnen der Packung wird man eines Besseren belehrt, denn man sieht als erstes eine CD. Doch woher soll man nun das dazugehörige Abspielgerät bekommen? CD-ROMS gibt es nicht für den C-64. Nun, auch hier ist die Lösung einfach: Jeder herkömmliche CD-Player kann genutzt werden. Dieser wird einfach durch ein mitgeliefertes Interface mit dem Kassettenport des C-64 verbunden. Jetzt haben wir also einen CD-Player, den wir an unseren C-64 angeschlossen haben, und wir haben eine CD, auf der sich zehn gute Programme befinden. Wie aber laden wir die Spiele? Einfach nur LOAD eingeben und den CD-Player starten. Nach wenigen Sekunden erscheint die Meldung "Found CD-Edition" auf dem Screen, und noch ein paar Sekunden später haben wir ein Auswahl-Menü für die zehn auf der CD enthaltenen Spiele auf dem Schirm. Um ein Spiel zu laden, wählt man es mittels der Cursortasten aus und betätigt die Return-Taste. Schon kommt vom Programm die Aufforderung, den CD-Player auf Track Nummer Soundso einzustellen, zu starten und am Computer SPACE zu drücken. Wieder vergehen ein paar Sekunden und das gewünschte Programm kann gespielt werden.

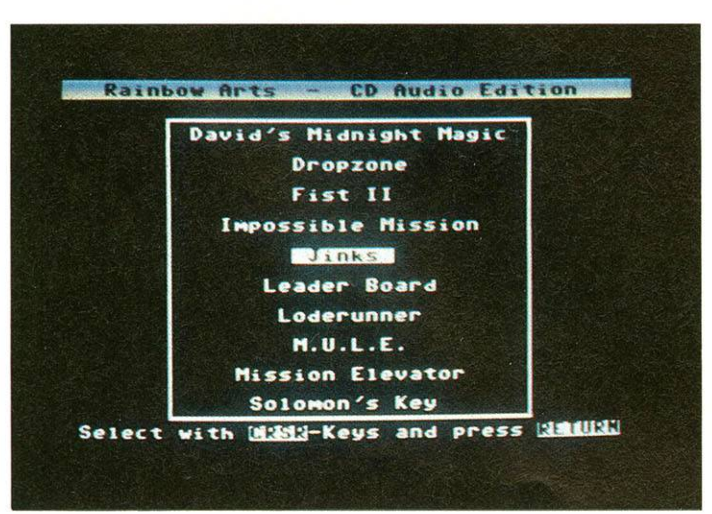
Einfach, aber genial!

Irgendwann stellt man sich die Frage, wie das alles funktioniert. Und eben die Funktionsweise ist sowohl einfach als auch genial. Die Programme liegen, wie bei der Datasette, als Musikstück auf der CD und werden vom Interface in für den Computer verständliche Signale umgewandelt. Wer sich das Ganze immer noch nicht vorstellen kann, für den eine einfache Erklärung: Der Inhalt einer Kassette wurde auf die CD kopiert und wird von dort gelesen. Zur Zeit wird das ganze System nur für die vorliegende Compilation verwendet, was aber wird herauskommen, wenn man Extra-Programme für dieses System der Datenspeicherung schreibt. Da auf eine CD ca. 800 MByte an Daten passen, eröffnen sich ganz neue Dimensionen im Bereich der Computerspiele.

Fazit

Alleine durch die Tatsache, daß sich hier völlig neue Möglichkeiten eröffnen, ist die 1st CD-Edition empfehlenswert, aber auch die mitgelieferten Programme sind ein Anreiz, denn man findet hier die größten Klassiker, die es für den C-64 gibt (David's Midnight Magic, Leaderboard Golf, Mission Elevator, Impossible Mission, Dropzone, Loderunner, Solomon's Key, Jinks, Fist II, M.U.L.E.). Das heißt, man bekommt für sein Geld nicht nur eine der besten technischen Innovationen, die es je auf dem C-64 gab, sondern auch ein ganzes Stück Softwaregeschichte. Kompliment an Rainbow Arts für diese Idee und auch die Ausführung. Wollen wir nur hoffen, daß das Ganze noch ein bißchen ausgebaut wird.

(rg)

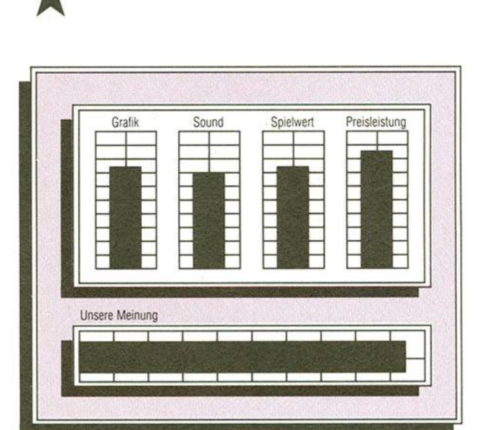


Bildschirmfoto: C64



Der Auswahlscreen, hier kann man entscheiden, welches Spiel geladen werden soll.

★



GRAND-MONSTERSLAM-WETTBEWERB

Zusammen mit den Jungs vom Golden Goblins Team (das sind die, die immer so wild durch Gütersloh wieseln) haben wir einen interessanten Wettbewerb ausgearbeitet. Zu gewinnen gibt es folgendes:

1. Preis: 1 BELOM zum Liebhaben und Treten, das "Kampfmittel" bei Grand Monsterslam.

2. Preis: 1 gerahmte Originalskizze des goldenen Kampfgoblins.

3. Preis: 2 gerahmte Farbkopien des goldenen Kampfgoblins und der original Coverartwork.

Der Belom ist ein richtig süßes Haustier, für die, die sowieso schon alles haben.

Die Preisfrage:

Wie viele Zuschauer sitzen auf der Zuschauertribüne?

Einsendeschluß ist der 05.05.1989

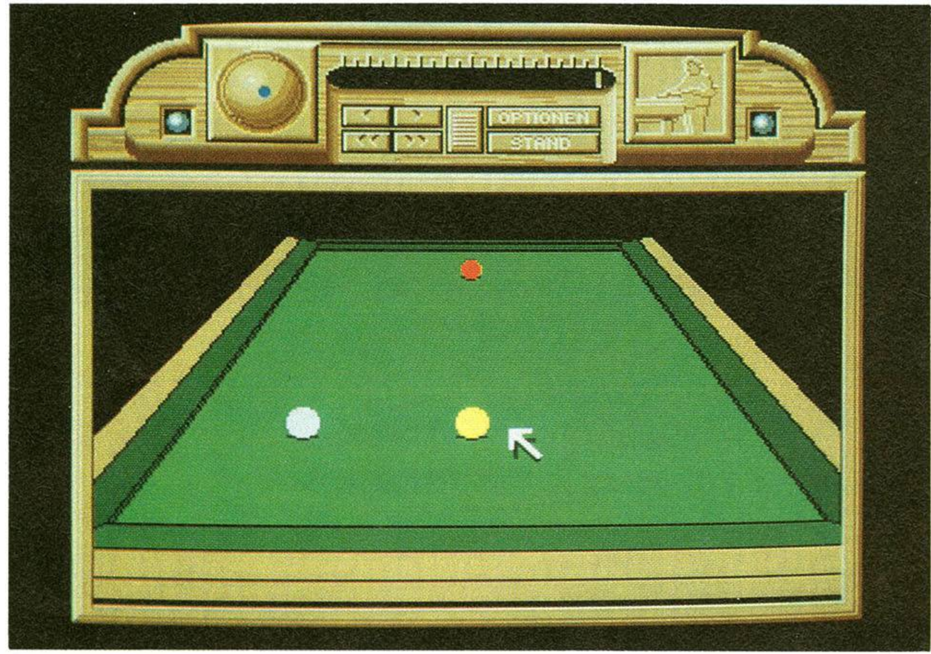


DMV-Verlag
Redaktion JOYSTICK
Postfach 250
3440 Eschwege

Teilnehmen können alle mit Ausnahme der Mitarbeiter des DMV-Verlages und deren Angehörigen.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Billards Simulator

Hersteller: Ere International
System: Amiga, Atari ST, MS-DOS
Preis: 79.95 DM



Bildschirmfoto: Amiga

Das Spiel mit den drei Kugeln

Heutzutage ist aus den zahlreichen Spielhallen der Billardtisch nicht mehr wegzudenken. Während man aber hierzulande viel Pool-Billard spielt, hat man auf der linksrheinischen Seite eine Vorliebe für Carambolage entwickelt. Gemeinsam ist diesen beiden Spielen nur die Verwendung von Queues und der Kugeln. Während es nun beim Pool Billard darauf ankommt, die eigenen Kugeln zielsicher in die sogenannten Taschen zu befördern, gestaltet sich Carambolage wesentlich ruhiger. Drei Kugeln befinden sich auf dem Spieltisch, der keine Taschen aufweist. Prinzipiell ist nun alles ganz einfach, der Spieler stößt mit Hilfe des Queues die weiße Kugel an, die im weiteren Verlauf die beiden noch verbliebenen Kugeln berühren muß. Gelingt dies, war der Stoß erfolgreich und der Spieler hat Gelegenheit zu einem weiteren Stoß. Dies hört sich recht einfach an, jedoch sind die auftretenden Schwierigkeiten nicht zu unterschätzen. Zwar ist nach den Gesetzen der Physik der Einfallswinkel gleich dem Ausfallswinkel, jedoch muß man schon sehr präzise spielen, will man sich diesen Umstand zunutze machen.

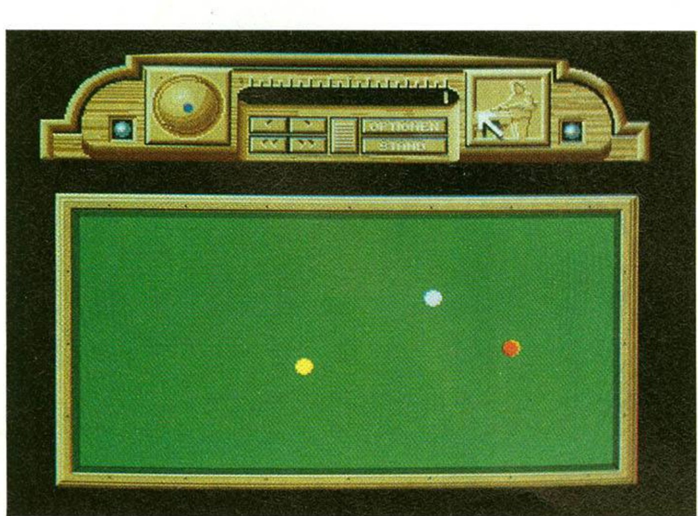
Die Qual der Wahl

Schon die Wahl des Queues kann den unerfahrenen Spieler vor Probleme stellen. Drei verschiedene Modelle stehen zur Auswahl, die jeweils unterschiedliche Eigenschaften bezüglich Stoßstärke und Präzision aufweisen. Als besonderer Gag stehen sechs verschiedene Kugelsätze mit jeweils unterschiedlichen Gewichten zur Verfügung. Dies beeinhaltet natürlich entsprechend unterschiedliches Spielverhalten, besonders wenn ein Stoß mit Effet gemacht wird. Des weiteren kann noch eine ganze Anzahl von Parametern eingestellt werden, die Möglichkeiten reichen hier von Einstellungen der Bandenreibung über Rückprallfaktoren bis hin zu Rutsch-und Rollfaktoren. Die Darstellung des Spielfeldes ist ebenfalls frei einstellbar, man kann zwischen der 2D- bzw. 3D-Perspektive wählen.

Resümee

Der Billardsimulator besticht besonders durch die große Zahl von Einstellmöglichkeiten, mit denen das Spielgeschehen variiert werden kann. Die grafische Darstellung ist ebenfalls recht gut gelungen, obwohl besonders in der 3D-Ansicht die Planung des Stoßes nicht immer einfach ist. Durch die 3D-Ansicht ergeben sich nämlich des öfteren Verschiebungen, die man mit in die Planung des Spielzuges einbeziehen sollte. Alles in allem eine gelungene Billardsimulation, die besonders die Spezialisten unter den Spielern begeistern wird. Die Steuerung mit Hilfe der Maus ist relativ einfach zu erlernen. Der Spieler empfindet es als Spieler als sehr angenehm, daß hier auf "Tastaturorgien" verzichtet wurde. Auf diese Weise gelingt es viel leichter, einen Bezug zu Billard Simulator aufzubauen. Wer gerne Carambolage spielt, der findet hier eine gute Möglichkeit, seine Fähigkeiten auf dem grünen Filztuch zu trainieren.

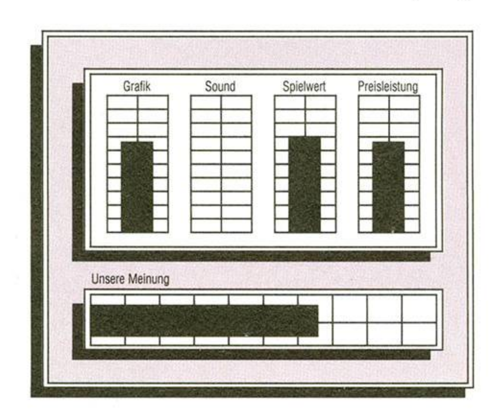
(mm)



Bildschirmfoto: Amiga



Billard für Profis – oder haben Sie schon einmal ernsthaft Carambolage gespielt?



JOYSTICK bringt SCHWUNG ins Spiel!

Mit einem JOYSTICK-Abo kommt regelmäßig die große Welt des Computerspiels zu Ihnen nach Hause.

Im Inland und West-Berlin:

für 6 Ausgaben	32,– DM
für 12 Ausgaben	64,– DM

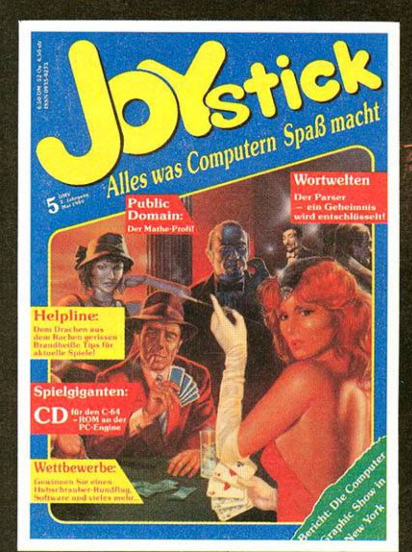
Im europäischen Ausland:

für 6 Ausgaben	45,– DM
für 12 Ausgabe	90,– DM

Im außereurop. Ausland:

für 6 Ausgaben	60,– DM
für 12 Ausgaben	120,– DM

Bitte Bestellkarte benutzen



Widerrufsrecht: Wir garantieren jedem Abonnenten das Recht, seine Bestellung innerhalb einer Woche nach Abschluß schriftlich zu widerrufen. Die rechtzeitige Absendung des Widerrufsschreibens genügt zur Fristwahrung.

DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege



Bildschirmfoto: Amiga

Hollywood Poker Pro

Hersteller: ReLine
Systeme: Amiga, Atari ST, C-64
Testversion: Amiga
Preis: ca. 60,– DM

Pokerprofis

Ein weiteres Strippokerprogramm hat die Firma ReLine mit Hollywood Poker Pro vorgestellt. Als besonderer Anreiz stehen vier Mädels zur Wahl, gegen die Sie pokern können. Draw Poker ist angesagt, und für diejenigen, die die Spielregeln noch nicht kennen, ist im Handbuch eine genaue Gewinntabelle ausgewiesen. Wer allerdings glaubt, daß die Mädels leicht zu besiegen seien, der täuscht sich gewaltig. Im Gegenteil, Sie haben es mit derart ausgefuchsten Pokerprofis zu tun, daß Sie schon fehlerfrei spielen müssen, wenn Sie Ihr Geld nicht binnen vier Runden verlieren wollen. Das Glück muß Ihnen natürlich ebenfalls hold sein, denn mit einem schlechten Blatt kann selbst ein erfahrener Spieler kaum gewinnen. Ist Ihr Blatt aufgelegt, stehen drei Optionen zur Wahl. Mit "Bet" können Sie bestimmen, wie hoch der Einsatz sein soll. Danach hat Ihre Partnerin die Chance, den Einsatz zu erhöhen oder beim gleichen Einsatz zu verbleiben. Nachdem jeder Spieler einmal die Möglichkeit hatte, bis zu fünf Karten zu tauschen, geht es in die zweite Wettrunde. Noch einmal kann der Einsatz dem eigenen Blatt angepaßt werden. Ist ein hinreichender Einsatz zustandgekommen, werden nach Aufruf der Option "Call" die Karten verglichen. Genau nach Gewinnplan gewinnt derjenige Spieler, der die besseren Karten sammeln konnte. Wer zu irgendeinem Zeitpunkt der Meinung ist, ein besonders schlechtes Blatt erwischt zu haben, für den besteht die Möglichkeit, aus dem Spiel auszusteigen. Die Option "Drop" ermöglicht dieses Vorgehen, was allerdings den Verlust des bisher eingesetzten Geldes zur Folge hat.

Gezinkte Karten?

Wer sich zu einem anderen Zeitpunkt schon einmal mit Pokern beschäftigt hat, der weiß, daß nicht nur Glück und gute Karten den Spielverlauf bestimmen. Das Pokerface ist nicht unerheblich, wenn es darum geht, den Gegner zu bluffen. Leider zeigte die Praxis, daß Bluffen nur in seltenen Fällen Erfolge erzielt. Man gewinnt den Eindruck, daß die Mitspielerin besser über das eigene Blatt informiert ist als der Spieler selbst. Wer glaubt, durch geschickte Spieltaktik ein Mädel so ohne weiteres entblättern zu können, der wird entweder viel Geduld aufbringen, oder mit seinem Frust leben müssen. Frust deshalb, weil die Mädchen ein schon fast unheimliches Glück beim Kartenwechseln haben, der Spieler jedoch in aller Regel nur Karten findet, die man landläufig als "Schrott" bezeichnen müßte. Beim anschließenden Kartenvergleich zeigt sich dann nur zu oft die Konfiguration: Spieler - ein paar Buben; das Mädchen - ein paar Damen.

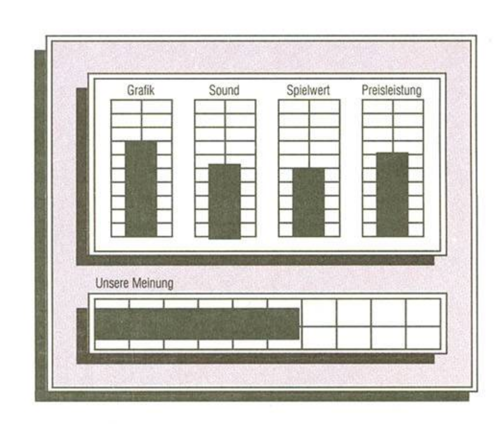
Lust oder Frust?

Um es vorweg zu sagen: Geduld ist schon vonnöten, will man sich an einem mehr oder weniger entblätterten Mädel erfreuen, was ja den hauptsächlichen Anreiz des Strippokerns ausmacht. Wer einen ganzen Abend zur Verfügung hat und sich von den gut gelungenen Grafiken nicht ablen-



Bildschirmfoto: Amiga

Wer gerne mit spärlich bekleideten Mädeln pokert, kann bei Hollywood Poker Pro sein Glück versuchen.



ken läßt, hat sicher eine Chance. Allerdings ist es schon recht demotivierend, wenn man bei fünf Versuchen (jeweils bis die eigene Barschaft erschöpft ist) nicht eine einzige Hand gewinnen konnte, obwohl die Karten so manches Mal sehr erfolgversprechend aussahen. Frust entsteht jedoch nicht durch die Tatsache des Verlierens, sondern die Art und Weise, wie dies vonstatten geht. Man gewinnt so manches Mal den Eindruck, daß das Computerblatt dem eigenen im wesentlichen entspricht, jedoch von den Werten grundsätzlich einen Punkt höher angesiedelt ist (zwei Damen bedeuten, daß Ihre Mitspielerin aller Wahrscheinlichkeit nach zwei bis drei Könige zu bieten hat). Hat man es tatsächlich nach geraumer Zeit geschafft, dem Mädchen einige Kleidungsstücke abzunehmen, ist äußerst vorsichtiges Vorgehen vonnöten.



Bildschirmfoto: Amiga

Eines der Mädchen ist mit besonders guten Karten gesegnet. Sie müssen sich schon anstrengen, wenn Sie aus dieser Runde als Sieger hervorgehen wollen.

Pokerface...

Zusätzlich bietet Hollywood Poker Pro noch einige Optionen, die sehr interessant sind. Die Zoom-Funktion beispielsweise ermöglicht es Ihnen, Teilbereiche der Mädchen etwas genauer in Augenschein zu nehmen. Wem das Glück nicht hold ist, der kann sich immerhin noch an dem flotten Sound erfreuen, der Ihre Pokerversuche untermalt. Profizocker finden in Hollywood Poker Pro sicherlich eine ernstzunehmende Herausforderung. Nichtprofis dagegen bietet es gute Möglichkeit, Ihren Pokerstandard um einige Punkte zu verbessern. Wer in diesem Programm kontinuierliche Erfolge aufweisen kann, könnte durchaus auch einmal in einem richtigen Pokerspiel sein Glück versuchen.

(mm)

 lädt ein

reLine, das Softwarehaus aus Hannover, welches durch Spiele wie Legend of Fairghail, Sky Blaster, Space Port und natürlich Hollywood Poker bekannt geworden ist, war so freundlich, mit uns einen Wettbewerb zu veranstalten, in dem es um das Pokern geht. Und natürlich hat reLine ein paar interessante Preise ausgeschrieben. Doch bevor wir uns diesen widmen, müssen erst einmal die Fragen beantwortet werden:

1.) Was versteht man beim Pokern unter dem Begriff "FLUSH"?

2.) Welche Art von Poker wird bei Hollywood Poker Pro gespielt?

3.) Wer spielte in dem Film Cincinnaty Kid, in dem es um ein Pokerspiel geht, den Titelhelden?

4.) Welches Blatt ist höher:
Blatt A mit fünf Assen oder
Blatt B mit drei Königen und drei Damen?

Nachdem wir uns den schweren Fragen gewidmet haben, kommen wir jetzt zum Schönen an der Sache, den Preisen:

1. Preis: Ein Besuch bei reLine Software inklusive einem Mittagessen mit Ines (jedem bekannt aus Hollywood Poker Pro)

2. - 5. Preis: je ein Hollywood Poker Pro

6. - 16. Preis: je ein reLine-T-Shirt

Und natürlich dürfen wir die Spielregeln nicht vergessen:

Einsendeschluß ist der 05.05.1989.

Mitmachen können alle außer den Mitarbeitern von reLine oder des DMV-Verlags und deren Angehörige.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

Sektspenden an die Redaktion werden gerne angenommen, haben aber keinen Einfluß auf die Preisverteilung.

Einzusenden ist das Ganze an:

DMV-Verlag
Kennwort HP-PRO
Postfach 250
3440 Eschwege

Und nun wünschen wir Ihnen noch viel Glück!

(rg)

KLEIN, ABER FEIN

Das Kraftpaket aus dem Land der aufgehenden Sonne!

Jetzt haben wir sie doch bei uns aufgenommen, die PC-Engine. Es gibt sie zwar schon länger, aber wir hatten Grund, erst jetzt über sie zu berichten. Die PC-Engine alleine ist ein gutes Gerät, aber nun ist sie noch besser geworden. Und das war uns dann doch einen Artikel wert. Denn jetzt gibt es das CD-ROM für die PC-Engine, und das ist dann wirklich: Spielen, in einer neuen Dimension. Doch lesen Sie weiter, um mehr zu erfahren.

Die PC-Engine ist für alle diejenigen, die das Gerät noch nicht kennen, eine Telespielkonsole. Und anders als es bisher geschrieben wurde, ist sie keine 16-Bit-Konsole, sondern nur eine 8-Bit-Konsole (wer hätte das gedacht?). Die technischen Daten des Gerätes würden im Vergleich mit anderen Geräten nicht unbedingt überzeugen, aber Daten sind eben Daten, und um sich ein Urteil bilden zu können, sollte man das Gerät einmal leibhaftig in Aktion gesehen haben. Aber nun erstmal zu den technischen Leistungen der Maschine. Die PC-Engine verfügt über 512 Farben, von denen 16 bei einer Auflösung von 256 * 216 Pixel gleichzeitig dargestellt werden können. Die maximale Größe eines Sprites beträgt 64 * 32 Pixel. Der Prozessor ist ein 6502-Kompatibler wie er auch im NES zu finden ist. Die Auswahl an Software ist recht ordentlich; so findet man Spiele wie R-Type, Galaga 88, Dragon Spirit und Wonderboy in Monsterland in der Liste der erhältlichen Software. Aber es gibt auch einen Nachteil: Die PC-Engine ist offiziell nur in Japan erhältlich, und die Software wurde deswegen nicht eingedeutscht. Dies führt dazu, daß gerade Rollenspiele, wie sie in Japan und auch hier sehr beliebt sind, nicht gespielt werden können, es sei denn, man verfügt über gute japanische Sprachkenntnisse.

Zum Glück ist der Anteil dieser Spiele verschwindend gering, und es ist noch genug andere gute Software vorhanden.



Die PC-Engine nebst CD.ROM

Ein gutes Softwareangebot!

Allein das Angebot an Software und vor allem die Qualität derselben, würde die Anschaffung einer PC-Engine rechtfertigen. Aber seit kurzem gibt es nun auch das CD-ROM hier in Deutschland. Und daß dieses Gerät voller Überraschungen steckt, konnten wir mit eigenen Augen sehen und auch hören (mit den Ohren). Aber fangen wir mal ganz vorn an.

Um das CD-ROM an die PC-Engine anzuschließen, wird ein Interface benötigt, in das sowohl die Konsole als auch das CD-ROM eingeschoben wird. Die Stromversorgung läuft über das Interface. An Ausgängen findet man einen (NTSC) Video Out sowie Audio Left + Right. Das Praktische am Interface ist, daß man über das Ganze einen Deckel packen und es dann am Griff durch die Gegend tragen kann.

Nachdem wir nun alles installiert hatten, schalteten wir die PC-Engine ein. Wir folgten den Anweisungen auf dem Screen, und das Titelbild von Fighting Street (hier besser bekannt als Street Fighter) erschien. Nun ja,

die Grafiken waren ansprechend wie immer, aber der Sound war super.

Musik zum Träumen

Uns wurde dann auch klar warum, denn hier wurden einfach richtige Musikstücke gespielt und auf der CD aufgenommen. Beim Spielen werden dann die Musikstücke im Hintergrund abgespielt. Daß die Qualität und vor allem der Klang der Melodien ausgezeichnet ist, braucht man wohl nicht weiter zu erklären. Das ist aber noch nicht alles, was das CD-ROM bringt, denn neben dem guten Sound können auf der CD auch Daten von Spielen gespeichert werden. Dadurch eröffnen sich gerade im Adventure-Rollenspielbereich bisher ungeahnte Möglichkeiten, schließlich passen auf eine CD ca. 800 Megabyte an Daten. Ein gutes Beispiel für den Einsatz des CD-ROM ist das Musikvideo/Spiel **NO-RI-KO**. NO-RI-KO scheint, unseren Nachforschungen zufolge, eine bekannte Sängerin in Japan zu sein, um die herum sich ein regelrechter Kult aufgebaut hat, der sogar soweit führt, daß ihr ein Spiel gewidmet wird. Das Programm jedenfalls sieht so aus, als habe jemand einen Tag mit ihr gewonnen. Zu Beginn besucht man ein Konzert von NO-RI-KO. Hier wird eindrucksvoll gezeigt, was die Mischung PC-Engine und CD-ROM zu leisten imstande ist. Zu einem Lied der Sängerin scrollen diverse digitalisierte Bilder von ihr durch den Screen. Des weiteren gibt es innerhalb des Spiels eine Stadtführung durch Tokio, und man darf NO-RI-KO einkleiden. Leider wissen wir nicht mehr über das Spiel, da wir kein Japanisch können, aber es ist auf jeden Fall gut gemacht.

So klein und doch so stark!

Ein weiteres eindrucksvolles Spiel ist **Fighting Street**, welches man ins Genre der Prügelspiele einordnen sollte. Vor diversen Hintergründen der Weltgeschichte prügelt man auf seinen Gegner ein. Diese Gegner kommen aus allen Teilen der Welt, so gibt es zum Beispiel einen Ninja, der hin und wieder verschwindet, um an anderer Stelle wieder aufzutauchen (meistens, wenn man ihn gerade trifft). Die Sprites sind riesengroß und farbenfroh. Der Sound gibt dem Spiel eine Atmosphäre, wie sie besser nicht sein könnte, einfach Wahnsinn. Fighting Street ist hier in Deutschland besser unter dem Namen Street Fighter bekannt, wer die PC-Engine und die Arcade-Version kennt, wird keinen Unterschied feststellen, höchstens, daß der Sound auf der Engine besser ist, aber wen wundert's. Nachdem wir uns die CD-ROM- Spiele angesehen haben, waren wir recht beeindruckt, doch es stellte sich uns die Frage, was wohl passiert, wenn wir eine Spiel-CD in einen normalen CD-Player stecken. Nachdem wir einen Freiwilligen hier in der Redaktion gefunden hatten, der seinen CD-Player zum Test zur Verfügung stellte (Warum waren eigentlich alle anderen kaputt und nur meiner heil?), konnte das Experiment beginnen.

Ergebnis:

CD-Player inklusive

Die CDs lassen sich einwandfrei in jedem herkömmlichen CD-Player abspielen. Wem also ein paar von den Musikstücken gefallen, der kann sie sich auf Band kopieren. Ab und zu hört man dann kurz einen hohen Frequenzton, der darauf schließen läßt, daß es sich dabei um das Programm oder die Grafik handelt. Dieses erfolgreiche Experiment hat uns auf die Idee gebracht, mal eine "normale" CD in das CD-ROM zu legen. Vielleicht kommt ja eine gutes Spiel dabei zum Vorschein. Also wieder ein Freiwilliger vor, der eine CD opfert (und wieder war ich der einzige, der so etwas hat). Das Ergebnis dieses Tests war überraschend, ja, wir glaubten sogar, wir träumten. Nachdem wir die CD eingelegt hatten und der Anweisung auf dem Bildschirm folgten (Push RUN Button), kam nicht etwa ein 'LOAD ERROR', sondern auf dem Screen machte sich eine Anzeige breit, die das Bedienungspanel eines CD-Players darstellt. Das bedeuted, das man das CD-ROM auch als CD-Player nutzen kann. Kommentar eines freien Mitarbeiters: "Hab ich mir irgendwie gedacht. Ist halt ein Japangerät."

Aber wir dürfen nicht vergessen, daß die PC-Engine nicht nur mit CD-ROM zu Hochleistungen aufläuft, denn auch ohne sind ihre Leistungen nicht von Pappe. Davon konnten wir uns eindrucksvoll anhand nachfolgender Spiele überzeugen. Eines der zahlreichen empfehlenswerten Spiele auf der PC-Engine ist **Galaga 88**. Galaga 88 ist die Fortsetzung des Spielhallenklassikers Galaga. Dieser hatte zwar damals schon einen Nachfolger namens GAPLUS, doch der war recht mäßig und konnte deshalb kein Lob einheimsen. Galaga 88 wurde allerdings nicht nur im Bereich der Grafik, sondern auch beim Spielwitz aufgepeppt – und das sogar recht erfolgreich. Geblieben ist das Einfliegen der Gegner in Formationen, neu hingegen ist, daß es jetzt eine Vielzahl von Gegnern gibt, die sich alle irgendwie unterscheiden. Die einen explodieren bei einem Treffer wie eine Silvesterrakete, andere blähen sich auf und müssen mehrmals getroffen werden, bevor sie das Zeitliche segnen. Ebenfalls verbessert wurde die Option, daß die Gegner das eigene Schiff entführen. Dies ist jetzt dreimal möglich. Bonusrunden gibt es auch wieder. Das ist das sog. Galactic Dancing. Galaga 88 ist ein gut gelungener Nachfolger von Galaga, der eigentlich zur Grundausstattung der PC-Engine gehören müßte. Wie attraktiv die Engine in Japan ist, kann man daran sehen, daß nicht nur der Hersteller Hudson für das Gerät Software produziert. Auch andere Firmen haben bereits angefangen, ihre Arcade-Spiele umzusetzen. So wurde das bereits erwähnte Galaga 88 von **Namcot** selbst umgesetzt. Ebenso **IREM** (jedem bekannt durch R-Type) konvertiert selber. Und NEC, die die PC-Engine in Japan vertreiben, haben ein eigenes Softwarelabel namens **NEC Avenue** ins



Das CD-Player-Panel



Fighting Street

Leben gerufen. Debütprogramm ist die hervorragende Umsetzung des Sega-Arcade-Hits **Space Harrier**. Auf Space Harrier näher einzugehen, wäre sicherlich das Gleiche, wie Eulen nach Athen zu tragen. Die Version auf der PC-Engine ist mit Abstand die beste, die zur Zeit auf den Konsolen erhältlich ist. Sie macht sogar mancher Computerumsetzung Konkurrenz. Ebenfalls von Namcot ist die Umsetzung des Automaten **Dragon Spirit**. Eine hübsche junge Frau ist von einem bösen Drachen entführt worden. Ihr Freund wurde in einen Drachen verzaubert, allerdings hat der Oberböse nicht an die Macht der Liebe gedacht. Und so macht sich ihr ehemaliger Begleiter in der Haut des Drachen auf den Weg, seine Freundin zu finden. Er muß viele Level durchkämpfen, um zum Ziel zu kommen. Und was wäre heutzutage ein Shoot'Em Up ohne Extrawaffen? Gar nichts! Also wird auch in Dragon Spirit nicht mit diesen gegeizt. Von der Erhöhung der Anzahl der Köpfe des Drachen bis zur höheren Schußfrequenz ist alles vorhanden. Die Grafiken sind recht vernünftig, obwohl ich auf der PC-Engine schon Besseres gesehen habe. Der Sound ist wie bei fast allen Spielen auf dieser Konsole hörenswert. Von **IREM** kommt **Vigilante**. Dies ist ein Versuch der Firma, sich im Bereich der Prügelspiele breitzumachen, allerdings ist dieser mehr als danebengegangen. Vigilante entpuppt sich als schlecht gemachter Double-Dragon-Clone. Wieder wurde eine schöne Frau entführt, die hier den Namen Madonna trägt. Und wieder macht sich ein einsamer Kämpfer auf den Weg, diese zu befreien. Die Grafiken sind ansprechend realisiert worden, beim Anhören der Musik rollen sich einem die Fußnägel auf, die PC-Engine ist wirklich imstande, Besseres zu leisten. Wer Prügelspiele mag, wird hier bestens bedient, zumal es den Double Dragon nicht für die PC-Engine gibt. Natürlich gibt es auch von **Hudsonsoft** selbst diverse Spiele für die PC-Engine, so z.B. **Kato & Ken** (Chan & Chan), welches ein "Jump & Run"-Spiel der Sonderklasse ist. Kato & Ken, so heißen zwei Privatdetektive, die man nicht so ganz ernstnehmen sollte, zumal ihre Manieren nicht gerade zu den besten gehören. Das Spielfeld scrollt von rechts nach links durch den Bildschirm, und man muß mit einem der beiden diverse Hindernisse überwinden. Hier und



NO-RI-KO



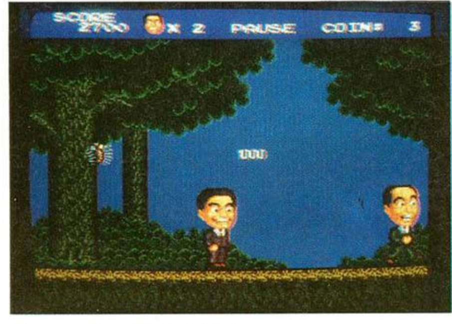
Galaga 88



Dragon Spirit



Vigilante



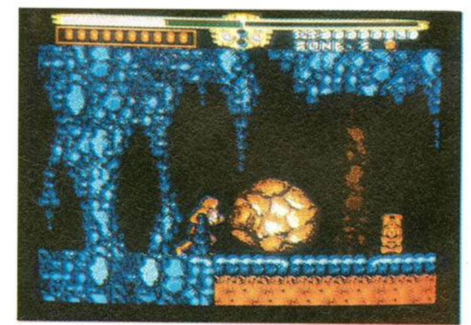
Chan + Chan (Kato & Ken)

da gibt es Türen, die man eintreten und in die man hineingehen sollte. Innerhalb dieser Räume wird dann die Lebensenergie aufgefrischt, oder man kann an einem Spielautomaten versuchen, ein Extraleben zu gewinnen. Kato & Ken entpuppt sich zwar als klarer Super-Mario-Bros.-Clone, enthält aber trotzdem einige Features, die die Bros. nicht bieten. Alles in allem ist dieses Spiel gelungen und kann jedem PC-Engine-Besitzer ans Herz gelegt werden. Ein weiteres Spiel von Hudsonsoft selbst ist **Super Wonderboy in Monsterland**. Wer den Automaten kennt, wird diese Version lieben. Der kleine Wonderboy muß mal wieder als Held herhalten. Ein böser Drache hat die Herrschaft über das einst so friedliche Wunderland übernommen. Jung Wonderboy hat sich bereiterklärt, den Kampf gegen das Böse zu übernehmen, und zieht ganz alleine los, um sich durch 12 Level zu kämpfen. Das Spiel ist kein reines "Jump & Run"-Programm, sondern mehr eine Mischung aus Jump & Run und Rollenspiel. Um zum Ziel zu gelangen, müssen nicht nur alle Gegner aus dem Weg geräumt, sondern auch so manche Aufgaben erledigt werden. Die Grafiken des Spiel sind super gelungen, man kann keinen Unterschied zum Automaten feststellen. Die Motivation des Spiels ist ebenfalls sehr hoch, immerhin gehört die Sega-Version zu den meistverkauften Cartridges. Von der Firma **Victor Musical Industries** gibt es **Legendary Axe**. Ein Spiel, das im ersten Augenblick an Ghost & Goblins erinnert, sich dann aber doch deutlich von diesem abhebt. Unser Held muß, mit einer Axt bewaffnet, seinen Kampf gegen das Böse aufnehmen, um wahrscheinlich eine Frau aus den Klauen des Bösen zu befreien. Hierzu kämpft er sich durch viele Level. Jede Runde unterscheidet sich grafisch von der vorherigen und ist ein wahrer Leckerbissen. Die Gegner können teilweise gut was an Schlägen mit der Axt einstecken und teilen auch nicht weniger gut aus. Die Schlagkraft und Lebensenergie unseres Helden kann durch Zerstören von bestimmten Steinen erhöht werden. Die Musik hat einen leichten Touch in Richtung Jazz und rundet den Spielspaß ab. Die Grafiken sind, wie oben bereits beschrieben, Spitze. Die Anschaffung dieser Cartridge ist sicherlich eine gute Sache. Ein Spiel darf natürlich in keiner Samm-



lung fehlen, und mit der PC-Engine-Version ist es jetzt auch auf fast allen Geräten erhältlich. Die Rede ist von **Shanghai**, dem Suchtspiel von Activision, welches hier aber von Hudson selbst umgesetzt wurde. Und für die, die es immer noch nicht kennen, nochmal kurz die Story. Shanghai ist eine stark abgewandelte Variante des alten MAH-JONGG. Hier geht es darum, einen Drachen abzubauen. Dieser Drachen besteht aus 144 Spielsteinen, die wie eine Pyramide aufgebaut sind. Um ihn nun abzubauen, müssen immer zwei gleiche Steine entfernt werden. Dies kann aber nur geschehen, wenn die entsprechenden Steine freiliegen, d.h., wenn sie nach rechts oder links herausgeschoben werden können. Die Grafik fand ich enttäuschend, wenn man an die Fähigkeiten der PC-Engine denkt. Hier hätte man sich sicherlich mehr Mühe geben können. Der Sound besteht aus einem einzigen Lied, das mehr an schottische Dudelsacklieder als an China erinnert, grauenhaft kann ich dazu nur sagen. Trotzdem ist Shanghai eine reizvolle Cartridge. Auch Fans von Rennsimulationen werden auf der PC-Engine bedacht. Mit **Victory Run** liegt eine Simulation vor, die andere Systeme ganz klar in die Schranken weist.


Super Wonderboy


Legendary Axe

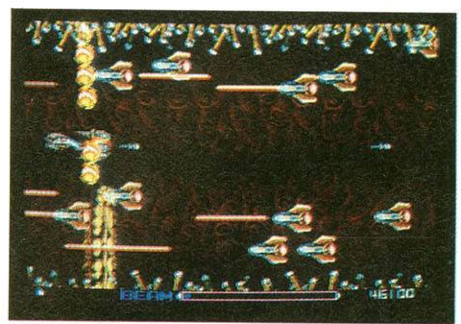
Denn so wie Victory Run sich präsentiert, müssen Rennsimulationen aussehen. Fließend und vor allem flim-


Victory Run

merfrei animierte Grafiken runden den Spielspaß bei Victory Run komplett ab. Diese Cartridge ist ein absolutes Muß für jeden PC-Engine-Besitzer, der sehen will, was diese kleine Maschine zu leisten vermag. Ein Lob an die Programmierer, die hier scheinbar wirklich von Anfang an wissen, was in ihrer Wunderkiste steckt, und nicht erst jahrelang brauchen, um das Gerät auszunutzen. Ein enttäuschendes Spiel auf der PC-Engine ist ein Prügelspiel, bei dem wir leider den Namen nicht ausfindig machen konnten, da der in Japanisch gehalten ist. (Kann vielleicht einer unserer Leser Japanisch? Ich wäre dankbar, wenn er sich bei uns melden würde!) Aber das macht überhaupt nichts, denn wie gesagt, dieses Spiel ist komplett daneben. Außer laufen und treten kann man hier eigentlich nichts machen. Aber wir verzeihen den Leuten von Hudson nochmal, da es eines der ersten Games für die PC-Engine war und deswegen als Ausrutscher betrachtet werden kann. Viele werden jetzt sicherlich denken, ich hätte ein Spiel vergessen. Stimmt aber nicht, denn ich werde doch nicht mein Lieblingsspiel vergessen. Die Rede ist von der Legende **R-Type**. Dieses Spiel muß einfach erwähnt werden, denn wer an die PC-Engine denkt, muß gleichzeitig an R-Type denken. Es gibt viele Umsetzungen dieses Arcade-Hits, eigentlich ist es auf allen Systemen erhältlich, aber die PC-Engine-Version schlägt sie alle um Längen. Ich möchte es mir jetzt ersparen, hier noch einmal die Story von R-Type zu erzählen, da diese hinlänglich bekannt sein dürfte. Die Grafik dieses Spiels und vor allem die Geschwindigkeit ist atemberaubend. Wer einmal diese Version gespielt hat, rührt die anderen, die es gibt, nicht mehr an. Etwas arm dran sind zur Zeit die Freunde von Rollenspielen. Es gibt zwar schon ein paar, aber die sind alle in Japanisch, und so kann es jedem passieren, was uns passiert ist. Wir haben uns einfach ein Rollenspiel in Japan bestellt und uns riesig gefreut, als wir feststellten, daß wir gar nichts damit anfangen können. Man sollte sich beim Spielekauf entweder auf Reviews in Zeitschriften berufen oder sich vom Anbieter beraten lassen. Die PC-Engine ist eine schöne Spielkonsole, vor allem, wenn man sich die Größe des Gerätes anschaut und dann sieht, was diese kleine Wunderkiste zu leisten imstande ist. Auch das CD-ROM ist eine feine Sache, zumal dadurch ungeahnte Möglichkeiten im Bereich der Spiele eröffnet werden. Das CD-ROM ist auch deshalb sein Geld wert, da es noch als normaler CD-Player genutzt werden kann. Jeder Spielefreak, der spielen will wie in der Arcade, sollte sich ganz stark überlegen, ob er sich dieses Gerät nicht zulegt, denn zur Zeit ist es die Spielmaschine überhaupt. Wir hoffen jedenfalls, daß es uns geglückt ist, Ihnen mit unserem Artikel einen kleinen Einblick in eine Spielkonsole zu geben, die vielleicht das Gerät der Zukunft wird.

(rg)


The Ninja


R-Type

Weitere Infos über die PC-Engine, das CD-ROM und Spiele für dieses Gerät gibt's bei:
Computershop Gamesworld
Landsbergerstr. 13
8000 München 2
Tel.: 089/5022463

Altered Beast

System: Sega
Preis: ca. DM 90,–

Pack den Werwolf in die Cartridge

Irgendein Bösewicht hat mal wieder ein Mädel entführt. Und dies läßt sich der Vater des Mädels natürlich nicht gefallen, er sucht sich jemanden, den er beauftragt, seine Tochter zurückzuholen. Dieser Jemand ist ein Toter, den er wiederbelebt und zu seinem Streiter macht. Natürlich ist er kein Untoter, er hat eine Besonderheit: Wenn er einen sog. SPIRIT BALL berührt, wird er stärker. Und sollte er diese Wunderkugel zum zweitenmal berühren, mutiert er zu einem Werwolf oder einem Werdrachen etc. Fast unschlagbar kann er den Bösen im Spiel Contra geben. Sollte er sich zum Biest verwandelt haben, muß er sich einem Oberbösewicht stellen und versuchen, diesen beiseite zu räumen. Hat er es geschafft, wird er wieder zum normalen Untoten, und es geht in die nächste Runde, bis der letzte Böse besiegt und die Maid befreit ist. Altered Beast ist vom Spielerischen her nichts weiter als ein schlechtes Prügelspiel.

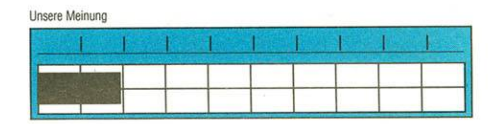
Das Scrolling ruckelt, und die Sprites flimmern wie ein Stroboskop. Auf den Sound wollen wir am besten gar nicht erst eingehen. Insgesamt ist Altered Beast ein enttäuschendes Modul.

(rg)



Bildschirmfoto : Sega

Unsere Meinung



Cyborg Hunter

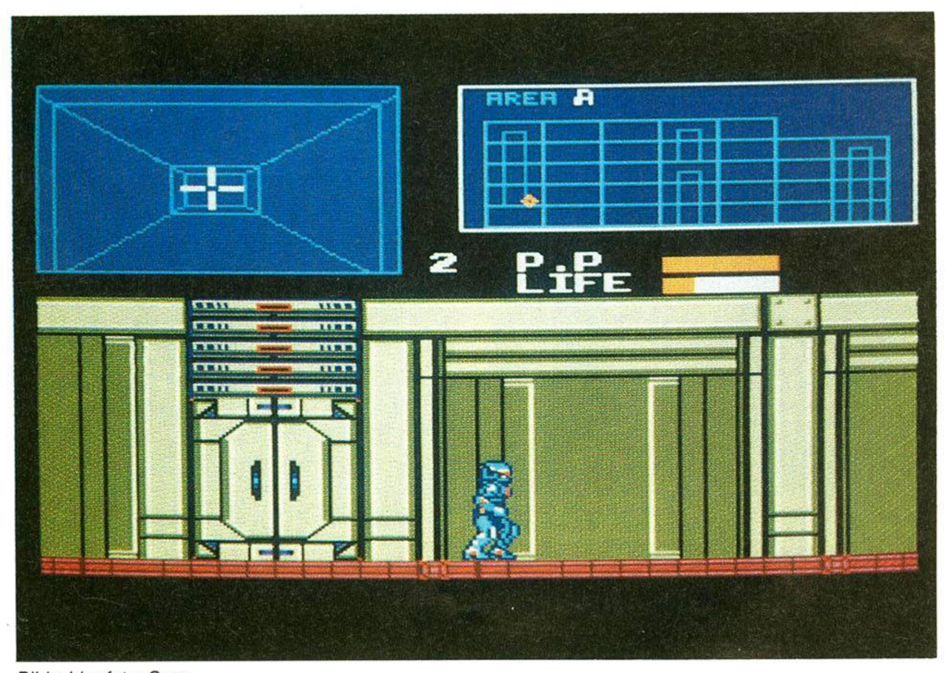
System: Sega
Preis: ca. DM 90,–



Jäger und Gejagter

Wir befinden uns im Jahre 2242. Die Cyborgs, die geschaffen wurden, um den Menschen zu helfen, wollen die Herrschaft über die Menschheit gewinnen. Sie übernehmen die Rolle von Paladin, dem besten Cyborg-Jäger. Ihre Aufgabe besteht darin, den Chef der Cyborgs, Vipron, zu finden und zu zerstören. Um ihn zu finden, müssen Sie sich durch sieben Zonen, wobei jede noch einmal in fünf Levels unterteilt ist, kämpfen. Jede dieser Zonen wird von Cyborgs beherrscht, die natürlich nicht im geringsten daran interessiert sind, Sie passieren zu lassen. Am Anfang des Spieles haben Sie nur eine Waffe, Ihre Fäuste, aber während des ganzen Spiels haben Sie die Möglichkeit, sich eine Bewaffnung zuzulegen und diese zu verbessern. Teilweise werden ID-Cards benötigt, um von einem Level zum anderen zu gelangen. Zum Glück müssen Sie den Kampf nicht alleine aufnehmen. Adina, eine Gehilfin, sitzt im Hauptquartier und gibt ab und zu ein paar wichtige Tips, die Ihnen helfen, zu überleben. Grafisch präsentiert sich Cyborg Hunter mit einem geteilten Bildschirm, auf dem alle Infos untergebracht sind, die man für das Spiel braucht. Die Grafiken an sich sind etwas bieder, konnten aber trotzdem überzeugen. Der Sound ist halbwegs vernünftig geraten und kann sich hören lassen. Cyborg Hunter ist komplex aufgebaut und bietet deshalb etwas länger anhaltenden Spielspaß. Wer gutgestaltete Action-Spiele mit einem Schuß Adventure mag, wird hier bestens bedient.

(rg)

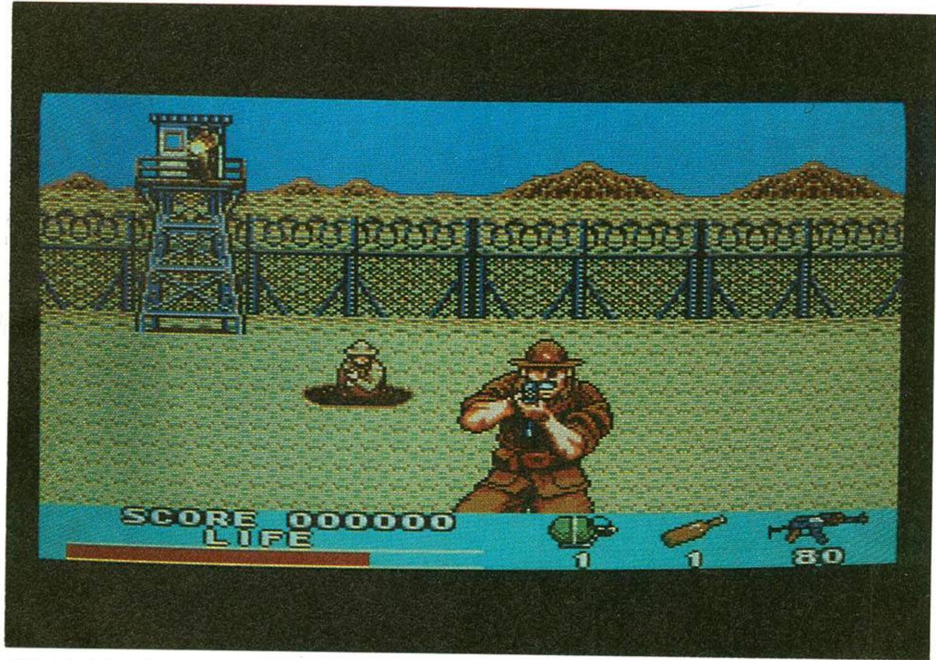


Bildschirmfoto: Sega

Unsere Meinung

Rambo III

System: Sega
Peripherie: Light Phaser
Preis: ca. DM 99, –



Bildschirmfoto: Sega

Ein Held für alle!

John Rambo ist der beliebteste Soldat Amerikas, so steht es jedenfalls auf der Packung. Und ganz auf sich gestellt unternimmt er einen Rettungsversuch auf einer russischen Militärbasis im vom Krieg zerrissenen Afghanistan. Sein Ziel ist es, Captain Trautman zu befreien. Doch bevor Rambo zu diesem Ziel kommt, muß er sieben Runden voller Gefahren überstehen. Nur mit seinem MG und ein paar Handgranaten bewaffnet, macht er sich auf den Weg, seinen Vorgesetzten aus den Fängen der Russen zu befreien. Doch so einfach, wie er sich das vorgestellt hat, ist die ganze Aktion nicht, denn die Russen sind auch nicht im geringsten daran interessiert, Capt. Trautman einfach so an Rambo zu übergeben.

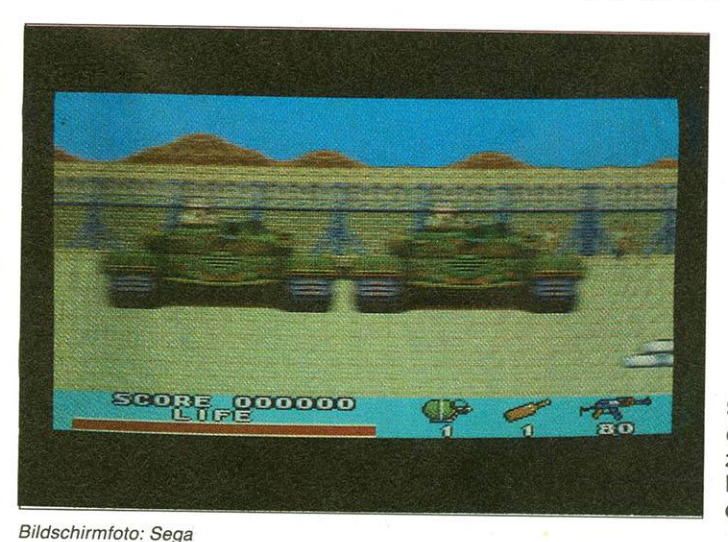
Wirklich realistisch

Nachdem wir nun diese wahnsinnig realistische Story haben, kommen wir zum Spiel selbst. Rambo III präsentiert sich mit einem horizontalen Hintergrund, vor dem die bösen Russen auftauchen, die es abzuschießen gilt. Natürlich haben die Sowjets hier und da auch mal ein paar Zivilisten einkassiert, welche das Getümmel nutzen, um zu fliehen. Sollte man einen treffen, gibt es Punktabzug. Da es nicht immer reicht, mit der MG auf die Gegner zu schießen, gibt es als Extrabonus Handgranaten, mit denen man bei besonders hartnäckigen Widersachern, die mit einem Panzer oder einem Hubschrauber auftauchen, selbige eliminieren kann. Die Lebensenergie von Rambo wird anhand eines roten Balken dargestellt und verringert sich (logischerweise) mit jedem Treffer, den er einstecken muß. Sollte sie zu wenig werden, kann man sie einmal durch einen Treffer auf ein Icon wieder auffüllen. Gezielt wird bei diesem Spiel mit dem Light Phaser, dadurch versucht man, Rambo III einen gewissen Touch zu geben.

Fazit

Hier liegt ein Spiel vor, das in Punkto Grafik, Sound und rein programmiertechnisch überdurchschnittlich ausgefallen ist. Niemand kann den Sega-Programmierern vorwerfen, daß sie dem Master System nicht ausgezeichnete Spiele entlocken könnten. Allerdings liegt es hier bei der Spielhandlung im argen, und das ist noch beschönigt.
Als gäbe es weder Glasnost noch Perestroika, werden hier die Russen als eine Spezies von blutrünstigen Söldnern dargestellt, deren ganzer Ehrgeiz im Vollbringen militärischer Glanzleistungen mit all ihren traurigen Konsequenzen gilt.
Nicht weniger zimperlich gestaltet sich die Aufgabe des Spielers, der während seiner Befreiungsmission mehr als einen unschuldigen Zivilisten über den Haufen schießt. Bei Rambo III zeigt sich in aller Deutlichkeit, daß gute Grafik, gute Programmierung und schnelles Gameplay noch lange kein gutes Spiel ausmachen.
Action hin, Action her, aber ein solches Spiel kann man nicht einmal mit zwei zugekniffenen Augen und unter Zuhilfenahme diverser Hüheraugen empfehlen.

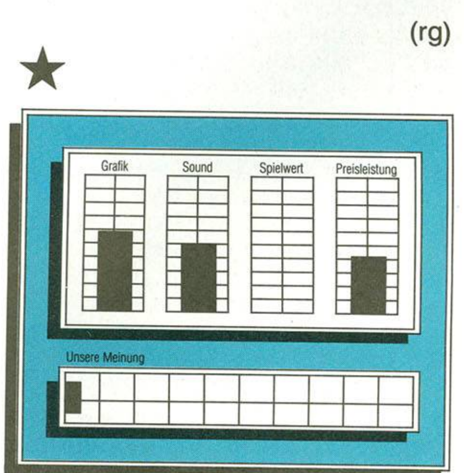
(rg)



Bildschirmfoto: Sega

Sie sollten vermeiden, die Zivilisten zu treffen, das Punktekonto wird es Ihnen danken.

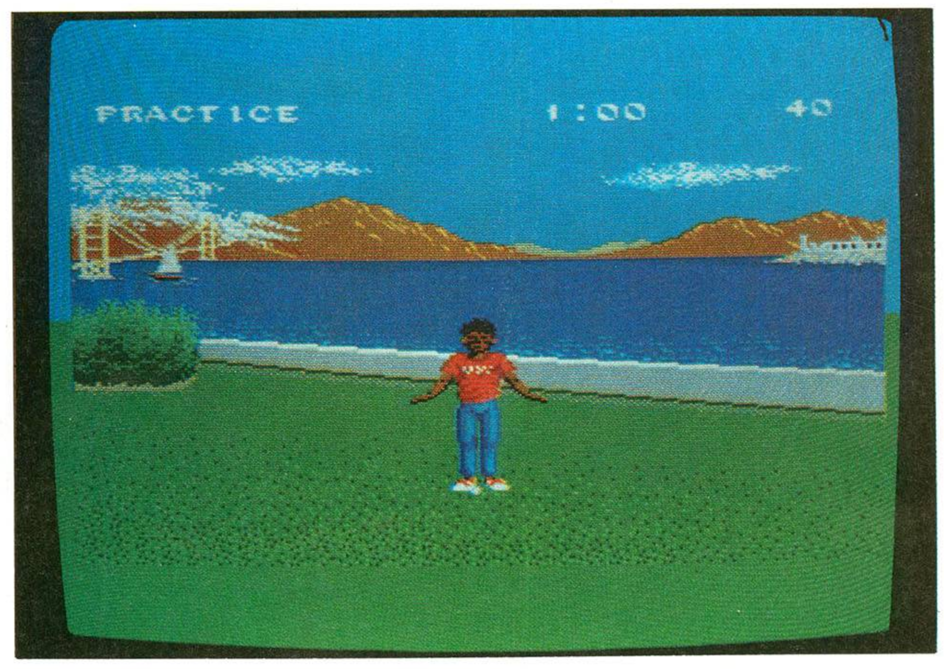
★





California Games





Bildschirmfoto: Sega

Sommer, Sonne, Sand und Meer

Kalifornien, Staat der unbegrenzten Möglichkeiten im Land der unbegrenzten Möglichkeiten. Hier gibt es Sommer, Sonne, Sand und Smog. Aber es gibt noch etwas, nämlich California Games. Die California Games sind so etwas wie eine kalifornische Variante der olympischen Spiele. Sechs Disziplinen gibt es, und alle sind so typisch für Kalifornien, daß eben nur die Kalifornier auf solche Ideen kommen konnten. Los geht es mit der Half Pipe, in der man auf dem Skateboard sein Können unter Beweis stellen muß. Erst heißt es Schwung holen, um dann die kühnsten Wendungen und Sprünge zu vollbringen. Nachdem man es geschafft hat, sich nicht den Hals zu brechen, kommt eine etwas ruhigere Disziplin, der sogenannte Foot Bag. Der Foot Bag ist ein kleines, mit Sand gefülltes Bällchen, welches man mit Füßen, Knien usw. in der Luft halten muß. Für jeden gelungenen Balanceakt gibt es Punkte. Nach den anstrengenden Spielen in der Sonne geht es zur Abkühlung aufs oder ins Wasser (kommt darauf an, wie lange man das Gleichgewicht halten kann). Wellenreiten ist angesagt. Je länger der Spieler sich auf dem Brett hält, desto besser ist es für sein Punktekonto. Allerdings sollte niemand die Wellen unterschätzen, da diese teilweise so hoch sind wie ein Zweifamilienhaus und es sehr schnell passieren kann, daß man ein Vollbad nimmt.

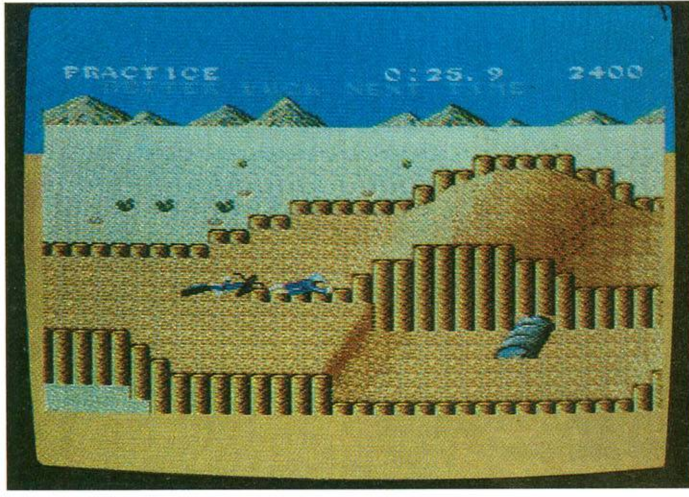
Rollerskaten ist 'in'

Wer nun gerade ein Vollbad genommen hat und glaubt, sich zum Trocknen in die Sonne legen zu können, der liegt falsch. Es heißt Rollschuhe unterschnallen und rauf auf den Bürgersteig zum Rollerskaten. Es gilt diverse Hindernisse zu umfahren oder zu überspringen. Da wir gerade auf Rädern sind, wechseln wir von acht Rädern auf zwei und fahren ein BMX-Rad. Auf dem BMX-Parcours gilt es ebenso wie beim Rollerskate, Hindernisse zu umfahren oder zu überspringen, das war's dann auch schon. Die letzte Disziplin ist Frisbeewerfen. Zuerst muß die Scheibe gezielt geworfen und dann richtig gefangen werden.

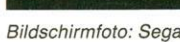
Fazit

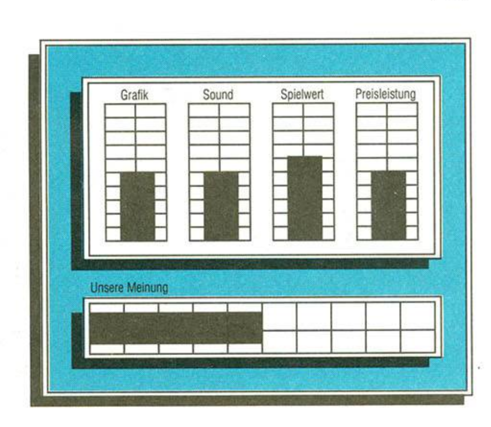
Gespielt werden kann California Games mit bis zu acht Personen. Die Grafiken sind teilweise gut gelungen, ich habe aber schon bessere auf der Sega gesehen. Was bei den normalen Games die Länderauswahl war, ist hier das Board mit den Sponsoren. Nach der Wahl geht es dann zum Wettkampf. Die Steuerung der einzelnen Disziplinen ist etwas schwierig, so daß man sich zuerst mit PRACTICE daran gewöhnen sollte. Eines muß man den Sega-Herstellern aber lassen: ein "Tiefenscrolling", so daß man glaubt, eine Landschaft vorbeiziehen zu sehen, können sie gut produzieren. Das fällt gerade bei California Games besonders auf. Insgesamt ist California Games eine mittelprächtige Cartridge, die eine gute Erweiterung des Sega-Programms darstellt. Nicht nur Sportfans sollten sie sich ansehen.

(rg)



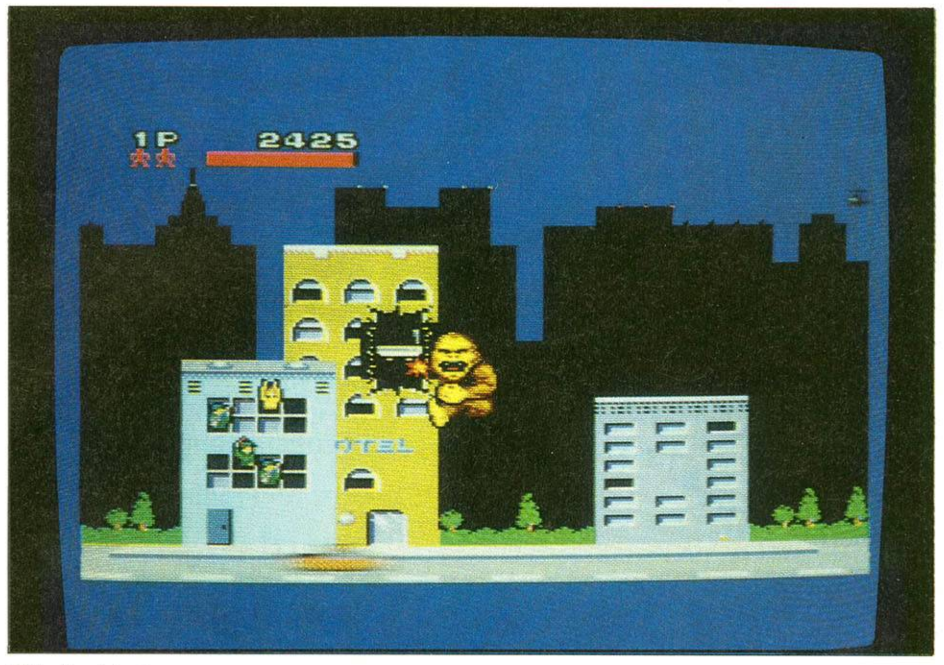
Beim BMX-Fahren sollten Sie Vorsicht walten lassen, da die Luft rings um Ihre Nase sonst schnell sehr sandhaltig werden kann.


Bildschirmfoto: Sega



Rampage

System: Sega
Preis: ca. DM 99,–



Bildschirmfoto: Sega

Fast Food ist gesund

Dies dachten sich auch Ralph, George und Lizzie, als sie, wie üblich, in ihre Stamm-Fast-Food-Abfütterungs-Station gingen. Doch diesmal war irgendetwas anders als sonst. Das Essen schmeckte genauso schlecht wie immer, aber trotzdem stimmte etwas nicht. Naja, man kann ja auch nicht sagen, daß es normal ist, wenn drei Teenager sich ihre Kleidung vom Leibe reißen und auf einmal zu riesigen Monstern werden, die auf alles einschlagen, was sich bewegt. Um es klarzustellen, die Monster sind riesig, sie haben ungefähr das Format eines Zweifamilienhauses. Wie das Ganze passieren konnte? Ganz einfach, eine Chemikalie ist in das Fast Food unserer Freunde gelangt und führte eben zu dem bekannten Ergebnis.

Immer feste drauf

Die Aufgabe des Spielers ist es nicht, zu verhindern, daß Ralph, George oder Lizzie alles zertrümmern, was sich ihnen in den Weg stellt, sondern er soll in die Rolle eines der Monster schlüpfen und alles zerstören. Zu den Dingen, die hauptsächlich demoliert werden sollen, gehören Häuser in diversen Städten. Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, zehn Städte dem Erdboden gleichzumachen. Natürlich kann er dieses nicht ohne Probleme tun, denn welcher Bürgermeister sieht es schon gerne, wenn ein paar Monster seine schöne Stadt niedermachen. Es muß also etwas gegen die Ungeheuer unternommen werden, und sei es nur um der Wählerstimmen willen. Also wird die Armee gerufen, um zu retten, was noch zu retten ist.

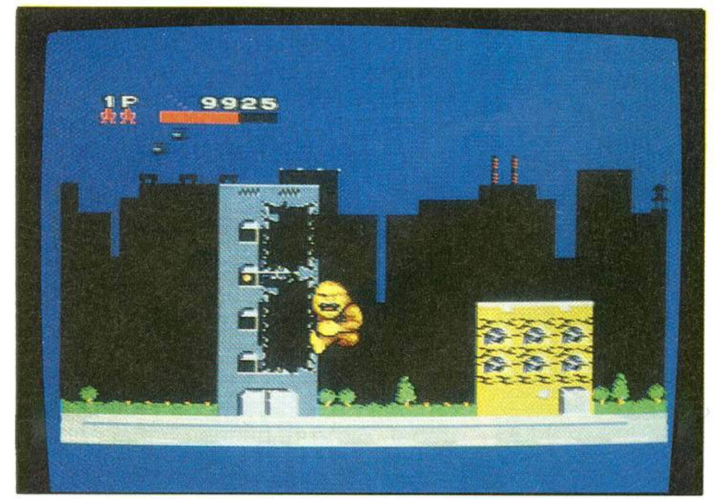
Die Jungs von der Army rücken mit den härtesten Geschützen an, die sie im Lager haben, und so werden die Monster mit Dynamit beworfen, oder man versucht, sie mit Maschinengewehren, von Hubschraubern aus, zu beschießen. Natürlich können sich die Monster auch zur Wehr setzen.

So ist es doch recht wirksam, sich gegen die Hubschrauber mit einem plazierten Schlag zu wehren. Ebenfalls wichtig ist es dann und wann, ein paar Passanten zu verspeisen, um die eigene Lebensenergie wieder aufzubauen. Hat man ein Haus genügend angeschlagen, so machen sich Risse bemerkbar und es fällt zusammen.

Was ist nun dran?

Die grafische Präsentation ist nicht gerade überragend, aber für das Spiel vollkommen ausreichend. Der Sound ist etwas bieder und klingt nach Sega. Aber spielerisch ist dieses Game wirklich gut gelungen. Vor allen Dingen die Two-Player-Option, in der man simultan die Häuser dem Erdboden gleichmacht, bringt viel Spaß, zumal man sich hier auch gegenseitig mal eine verpassen kann. Insgesamt gibt es keinen Punkt, in dem man sich über die Sega-Konvertierung beschweren kann, sie ist gut gelungen.

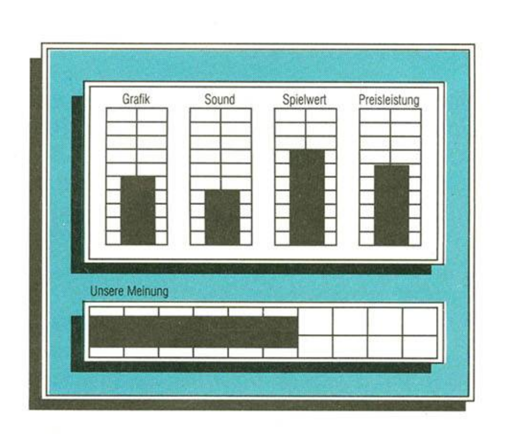
(rg)



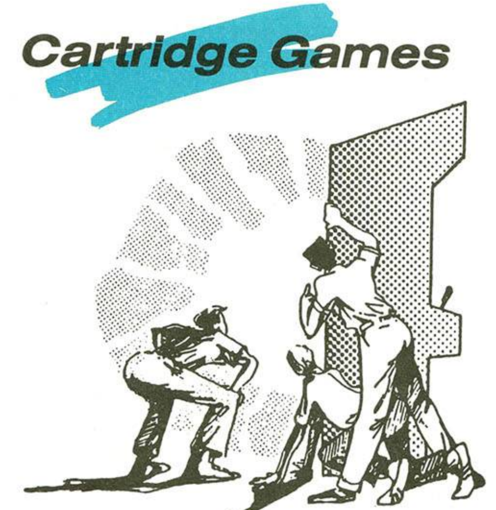

Bildschirmfoto: Sega



Wem das Haus nicht mehr gefällt, der schlägt es einfach ein und bekommt noch Punkte dafür.



Cartridge Games



SCREEN TIPS

Nachdem wir in den letzten Ausgaben etwas eintönig waren, was die Screen Tips angeht, haben wir heute wieder jede Menge zu diversen Spielen zusammengetragen, die jeden Spieler interessieren dürften.

Aztec Adventure:

Um die Runde zu selektieren, sollte man folgendes tun. Während die Scroll sich schließt, fünfmal UP drücken, wenn Nino mit Geld wirft, dreimal "Right" drücken, und wenn er zu gehen beginnt, einmal "DOWN" drücken. Jetzt mit Hilfe des D-Button die Runde aussuchen und das Spiel mit 1 starten. Einen Soundeffekt-Test erreicht man, wenn man einmal "LEFT" und dann 20 "RIGHT" drückt. Mit UP und DOWN auswählen und mit 1 starten. Machen wir gleich weiter mit dem nächsten Sega-Tip.

Penguin Land:

Das Osterhasenspiel mit den Pinguinen kann man so vereinfachen: Pause und D-Button nach unten drücken, und schon präsentiert sich uns das nächste Level komplett auf dem Screen.

Shinobi:

Eines der wenigen Prügelspiele mit Klasse kann durch den Mission Select vereinfacht werden. DOWN, DOWN, LEFT, RIGHT, UP, UP und dann 1 oder 2 drücken. Mission auswählen und mit 1 starten.

Maze Hunter 3-D:

Auch hier kann man die Runde anwählen. Also Gerät ausschalten, Button 1 und 2 drücken, dann Gerät anschalten und die Knöpfe gedrückt halten, bis das Titelbild erscheint. Nun kann man mit links die Area und mit rechts die Runde auswählen. Gestartet wird wieder mal mit 1. (Ist ja klar, ist ja auch der START-Button) Und von den Labyrinth-Jägern kommen wir zu dem Superhubschrauber mit dem Namen Donner-Klinge.

Thunder Blade:

Bei Thunder Blade gescheitert? Macht nichts, mit unserm Cheat kommen Sie jetzt bestimmt durch. Für Continue einfach während des GAME-OVER-Schriftzuges folgende Tasten drücken: Richtungsknopf nach unten-rechts und gleichzeitig Button 2. Und schon geht es da weiter, wo man vorher das Zeitliche gesegnet hat.



Kleine Pause bitte, denn wir schalten jetzt um auf die Nintendo-Konsole. Ok, wir haben sie erreicht, und es geht ganz frech mit Kid Icarus weiter.

Kid Icarus:

Hier haben wir ein paar Passwörter für diverse Welten:

Welt 2.1: 6000qr B0u200 O10004 H000Kc
Welt 2.2: 6000Sf D0h000 OT0008 /004aA
Welt 2.3: A200mJ G06300 Gh0008 /0084x
Welt 3.1: AA00CH P0W000 oZ000C /100Mz
Welt 3.2: AA804o Q0C200 mW000C /1O4cY

Metroid:

wird durch das Passwort JUSTIN BAILEY auch um einiges einfacher zu spielen. Nach diesen paar Tips für Nintendo haben sich doch tatsächlich noch ein paar für Sega auftreiben lassen, tja, und die wollen wir Ihnen auch nicht vorenthalten.

Action Fighter:

kann durch Anwendung folgender Passwörter "HANG ON", "SPECIAL", "GPWORLD" und "DOKIPEN" auch um einiges leichter werden.

Transbot:

hat einen Special Select Screen, in den Sie kommen, wenn Sie beim Einschalten Knopf 1 und 2 für ca. 10 bis 20 Sekunden gedrückt halten.

Zillion:

Hier findet man versteckte Tips in den Räumen E2, H5, I8, I6, N6

Kenseiden:

hat auch einen Round Select, diesen erreicht man wie folgt. Vor dem Einschalten des Gerätes Knopf 1 + 2 gedrückt halten und die Konsole einschalten. Solange warten, bis die Statue auf dem Schirm erscheint. Nun beide Knöpfe loslassen und das Joypad schräg nach oben links drücken. Jetzt erscheint "Round X" auf dem Screen, und man kann die gewünschte Runde auswählen. Das waren sie für heute, unsere Tips und Tricks zu Sega- und Nintendo-Spielen. Ich hoffe, es war für jeden etwas dabei. Bis zum nächsten Mal dann.

(Bernard Zarnegin/rg)

5 X Joy für Profis!

Computer werden mit Joysticks und anderem Zubehör überhäuft, bei den Konsolen hingegen sieht das Ganze etwas ärmlich aus, in Deutschland jedenfalls. Neben den mitgelieferten Joypads gibt es nur von den Firmen selber Sticks, die nicht gerade das Gelbe vom Ei sind. In Amerika ist das ganz anders. Wir haben uns nun ein paar Sticks und Pads besorgt, die auch hier erhältlich sind, und wollen diese unseren Lesern vorstellen.

Konix Speedking für Nintendo

Der Konix Speedking ist ein etwas älteres Modell, das den Computerbesitzern sicherlich bekannt sein dürfte. Er wurde ergonomisch geformt, so daß er sehr gut in der Hand liegt und auch nach längerem Spielen keine Ermüdungserscheinungen auftreten. Die Feuerknöpfe wurden so angebracht, daß sie leicht erreichbar sind. Ausgestattet ist der Speedking mit Mikroschaltern, was ihn sehr robust macht. Des weiteren verfügt der Speedking über Autofeuer. Allerdings muß gesagt werden, daß Leute mit kleinen Händen sicherlich Probleme haben werden, ihn längere Zeit zu halten. Ansonsten ist der Konix Speedking empfehlenswert.



Bandai Mega Controller

Der Bandai Mega ist kein Joystick, sondern ein Joypad für das NES. Aber was für eins. Beim ersten Blick auf das Pad fällt sofort das eingebaute LCD-Display auf. Also gehen wir doch am besten gleich mal auf die Features des Pad ein. Zum einen besitzt es eine Memory-Option, mit der Spielschritte gespeichert werden. Dies bedeutet im Klartext: Geht man im vierten Level eines Spieles kaputt, kann man über Memory-Funktion das Pad von alleine bis in das vierte Level spielen lassen. Natürlich verfügt das Pad auch über Autofeuer und Slow Motion. Als Bonus wurde von Bandai ein kleines LCD-Spiel eingebaut. Der Mega-Controller ist etwas größer als die normalen Nintendo Pads, liegt aber trotzdem gut in der Hand. Er verdient das Prädikat: besonders empfehlenswert!



Ultimate Superstick für NES

Der Ultimate Superstick ähnelt im großen und ganzen dem NES Advantage. Die Unterschiede bestehen darin, daß der Ultimate mit Mikroschaltern ausgestattet ist. Außerdem hat er sowohl links als auch rechts Feuerknöpfe und ist daher auch für Linkshänder geeignet. Saugnoppen auf seiner Unterseite geben ihm einen hervorragenden Halt am Tisch. Die Verarbeitung ist sehr gut. Insgesamt macht der Ultimate Superstick einen äußerst robusten Eindruck.



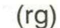
NES MAX

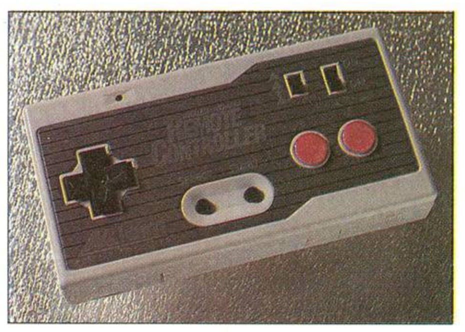
Der NES MAX ist ein Joypad von Nintendo selbst. Was sofort auffällt, ist die Form, durch die er doch etwas schwer in der Hand liegt. Bemerkenswert ist das Steuerteil des Max, welches kreisrund ist und sich sehr leicht bewegen läßt. Innerhalb des Steuerkreises befindet sich ein weiterer kleiner Kreis auf einer Scheibe. Mit Hilfe desselben kann man auch steuern, ohne irgendwelche großen Verrenkungen auszuführen. Ansonsten bietet er nichts Besonderes.



Acclaim Remote Controller

Der Remote Controller von Acclaim ist, wie der Name schon sagt, ein Joypad, das keine Kabel braucht. Außer einer Autofeuer-Option bietet er keine Extrafeatures. Das Steuerkreuz läßt sich etwas schwer bewegen, und das Pad ist wegen seiner Größe gewöhnungsbedürftig. Trotzdem ist es, weil es ohne Kabel arbeitet, ein Joypad, das man in Betracht ziehen sollte.







Track & Field

System: NES
Hersteller: Konami
Preis: ca. DM 99,–

Schneller, höher, Fehlstart!

Sportspiele sind aus dem Computerbereich nicht mehr wegzudenken. Ähnlich ist es auch im Bereich der Telespielkonsolen. Nachdem es bereits mehrere Simulationen (z.B. Golf, Fuß- und Basketball, etc.) gibt, schießt Konami nun mit Track & Field vorläufig den Vogel ab. Track & Field ist die Umsetzung von Hyper Sports für das NES. Erinnern wir uns: Hyper Sports war der erste Automat, der sich mit den Olympischen Spielen beschäftigte. An acht verschiedenen Disziplinen konnte man sich am Automaten die Zähne ausbeißen und Hände brechen. Folgende Disziplinen mußten geleistet werden:

100-Meter-Dash, 110-Meter-Hürden-Lauf, Speerwerfen, Tontauben- und Bogenschießen, Weit-, Drei- und Hochsprung. Dank eines Autofeuer-Joysticks hatten auch wir die Gelegenheit, Track & Field einmal bis zum Ende durchzuspielen. Die Steuerung erfolgt über die Knöpfe A und B sowie das Richtungskreuz und kann auf Dauer als sehr schwer, wenn nicht sogar nervtötend sein. Wer nun nicht unbedingt Lust hat, Track & Field von vorne bis hinten zu spielen, dem stehen im Select-Menü alle Disziplinen zur freien Anwahl zur Verfügung.



Bildschirmfoto: NES

Eine von diesen, welche man öfters üben sollte, ist das Bogenschießen, da sich dieses doch als eine etwas schwierigere Disziplin erwiesen hat. Mit etwas Übung lassen sich eigentlich in allen Sportarten neue Höchstleistungen erzielen. (Redaktionsrekord 100-Meter-Dash: 8,12 sek. (NES Advantage sei Dank)).

Get Set, Go!

Was mich bei Track & Field persönlich stört, ist die maximale Begrenzung auf zwei Spieler. Da hatte Summer Games & Co. auf dem Computer mehr Spaß gemacht. Die Animation der Spielfiguren und die Hintergrundgrafiken sind den Leuten von Konami gut gelungen. Beim Sound könnte ich mich fast zu Begeisterungsausbrüchen hinreißen lassen; aber bei näherer Betrachtung wären diese nicht ganz gerechtfertigt. Also sehen wir es mal sachlich. Die Titelmelodie gefällt mir unwahrscheinlich gut (Vangelis - Find my way Home). Die Spielsounds sind ebenfalls recht anständig und geben dem Ganzen den richtigen Touch.

Fazit

Alles in allem hat mir Track & Field gefallen. Die enthaltenen Disziplinen sind gut gemischt und machen auch auf Dauer Spaß. Wer keinen NES Advantage besitzt, wird beim Spielen so seine Probleme haben, denn mit dem Joypad will keine rechte Freude aufkommen. Würde man jetzt sagen, Track & Field wäre die ultimative Sportspielcartridge für das NES, dann wäre das zu hoch gegriffen, denn schließlich gibt es demnächst Track & Field II sowie Winter Games etc. Einigen wir uns also darauf, daß Track & Field jedem Fan von Sportspielen uneingeschränkt empfohlen werden kann.

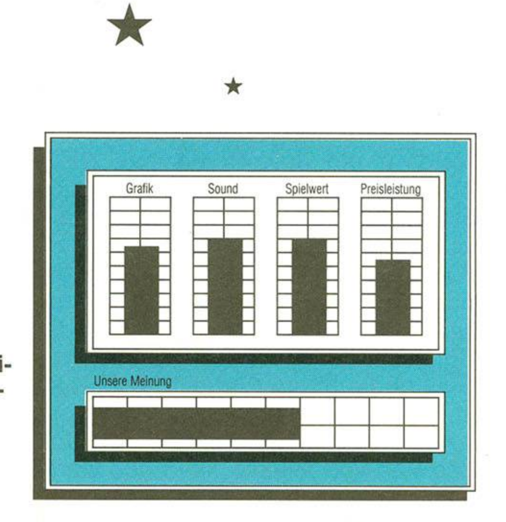
(rg)



Bildschirmfoto: NES



Auch die Außerirdischen haben Interesse an unseren Olympischen Spielen.



Das Beste vom aktuellen Spielemarkt für alle CPCs



Mad Balls Auf dem Planeten der Madballs ist die Hölle los. Schaffen Sie es, Ordnung in das Chaos der hüpfenden Bälle zu bringen?

Disk. 3" 49,– DM*

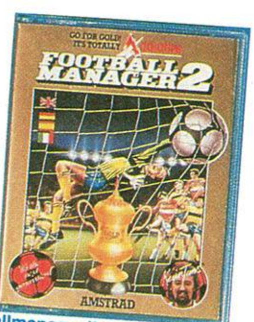


Super Hang On Actionreiches Motorradrennen durch aller Herren Länder.

Cass. 39,– DM* Disk. 3" 49,– DM*

Barbarian Dringen Sie in die Labyrinthe des garstigen Zauberers ein. Ein Actionspiel mit exzellenter Grafik.

Cass. 39,– DM*



Footballmanager II Managen Sie Ihren eigenen Fußballclub. Noch besser, bunter und spielbarer als der erste Teil.

Cass. 35,– DM* Disk. 3" 49,– DM*



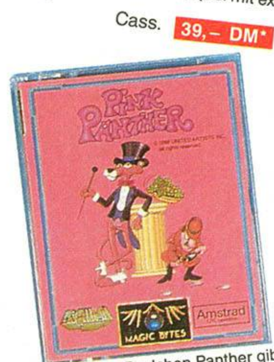
Dan Dare II Schlüpfen Sie in die Rolle des intergalaktischen Helden Dan Dare, und vereiteln Sie die finsteren Pläne.

Cass. 29,– DM* Disk. 3" 49,– DM*



Evening Star Verwandeln Sie Ihren CPC in eine Dampflok mit Kohlentender. Ein nostalgisches Computerspiel, das den Benutzer in die Rolle eines Lokführers schlüpfen läßt.

Cass. 35,– DM*



Pink Panther Paulchen Panther gibt sich die Ehre. Mit dabei: Inspektor Clousou. Ein herrliches Computerspiel in Zeichentrickmanier.

Cass. 35,– DM* Disk. 3" 49,– DM*



Supreme Challenge Eine Sammlung der besten und erfolgreichsten Computerspiele der letzten Monate. Fünf Spitzen Spiele: Tetris, Starglider, Elite, Sentinel, Ace 2.

Cass. 44,– DM* Disk. 3" 59,- DM*

Crazy Cars Automobile, wie man sie sonst nur in Autosalons sieht, laden in diesem Computerspiel zu einem rasanten Autorennen ein.

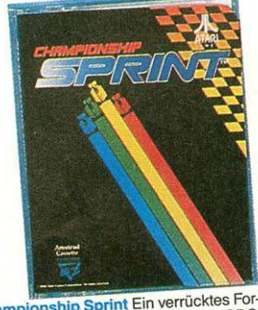
Cass. 39,– DM* Disk. 3" 49,– DM*





Colossus Mah Jong Ein Spiel für Denker und solche, die es werden wollen. Lassen Sie sich von einer uralten chinesischen Spielidee begeistern.

Cass. 35,– DM*



Championship Sprint Ein verrücktes Formel Eins-Rennen quer durch Ihren CPC. Komplett mit Editor für eigene Rennstrecken.

Cass. 35,– DM* Disk. 3" 49,– DM*

Wizball Attraktives Spielgeschehen und eindrucksvolle Grafiken heben WIZBALL über durchschnittliche Produkte des Mediums hinaus.

Disk. 3" 49,– DM*



Druid II, The Enlignment Ein Druide im Kampf gegen dämonische Mächte. Ein Adventure mit komplexem Spielablauf und viel Action.

Cass. 35,– DM* Disk. 3" 49,– DM*

SUPER SAMPLER

OHNE ABBILDUNG:

4 Soccer Simulator
Straßenfußball, Hallenfußball, Rasenfußball und ein Geschicklichkeitsspiel
Disk. 3" 49,– DM*

Flight Ace
AFT, Heathrow Air Traffic Control, Strike Force Harrier, Tomahawk, Ace, Spitfire 40
Cass. 45,– DM* Disk. 3" 65,– DM

Game Set Match 2
Steve Davis Snooker, Super Hang On, Jan Bothams, Test Match, Basket Master, Super Bowl, Track + Field, Nick Faldo Plays the Open, Championship Sprint, Winter Olympiad, Matchday II
Cass. 45,– DM* Disk. 3" 65.– DM*

Classic Games 4
3-D-Schach, Bridge, Damespiel, Backgammon
Cass. 39,– DM* Disk. 3" 54,– DM*

Ten Great Games 3
10th Frame, Firelord, Ranarama, Fighter Pilot, Leaderboard, City Slicker, Rocco, Impossaball
Cass. 45,– DM* Disk. 3" 54,– DM*

Giants
Out Run, Gauntlet, California Games, Rolling Thunder
Cass. 45,– DM* Disk. 3" 69,– DM*

The World's Greatest
Cass. 35,– DM* Disk 3" 49,– DM*

6 Computer Hits
Cass. 35,– DM* Disk 3" 49,– DM*

10 Hit Games
Cass. 44,– DM* Disk 3" 49,– DM*

Solid Gold
Disk 3" 65,– DM*

Bitte verwenden Sie für Ihre Bestellung unsere Bestellkarte!
*Unabhängig von der Anzahl der bestellten Programme berechnen wir für das Inland 3,– DM bzw. für das Ausland 5,– DM Porto und Verpackung.

DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege



Der PD-

Mittlerweile haben sich in Deutschland einige Public-Domain-Anbieter einen Namen gemacht. Da werden zum Beispiel auf dem Amiga-Sektor nicht mehr nur die Umsetzungen des PD-Gurus Fred Fish nach bestimmten Kategorien zusammenkopiert, nein, es finden sich auch in unseren Landen immer wieder Programmierer, die sich in ihrer Programmierpraxis einen Namen machen wollen. Da werden nicht mehr nur Umsetzungen von ehemals kommerziellen Spielen, wie Pac-Man, Break-Out, etc., geschrieben. Auch eigene, neue Konzepte kommen auf den Markt, die sich durchaus mit kommerziellen Produkten messen können.

Stammtisch

Digital Marketing Nr.39

System: C-64



Etwas Gutes braucht der Mensch

Man kann mit gutem Gewissen zustimmen, daß es sich hier um eine gute Spielediskette handelt. Ein Breakout-Construction-Kit versetzt uns als erstes in Erstaunen. Es ähnelt mit seinen ersten drei Bildschirmen stark dem Breakout-Spiel Arkanoid und steht ihm in keinen Belangen nach, im Gegenteil möchte man sagen, denn wie bereits erwähnt, handelt es sich hier um ein Construction-Kit; der Spieler kann sich also jederzeit eigene Levels ganz nach Belieben erstellen. Das Eingangsmenü läßt den Spieler zwischen dem Construction-Kit und dem eigentlichen Spiel wählen.
Mit dem Construction-Kit kann man, wie bereits erwähnt, einzelne Levels erstellen, aber auch die Punktevergabe regeln, sowie bereits bestehende Spiele verändern.
Die erstellten Screens lassen sich natürlich auf Diskette abspeichern und wieder einladen.
Das Spiel enthält einen Trainermodus, durch den der Spieler eine unendliche Anzahl an Leben erhält. Es glänzt vor allem durch seine überaus gute Grafik, die dreidimensional, mit Schatteneffekten des Balls und der Steine, erscheint.
Als nächstes Spiel folgt eine Variante eines indizierten Shoot-'em-Ups. Dieses wurde mit dem Shoot-'em-Up-Construction-Kit erstellt. In einem, dem eigentlichen Spiel vorausgehendem Anfangsmenü, das unter anderem einen ersten Einblick in die einzelnen Levels ermöglicht, kann der Spieler jede Spielrunde von Grund auf verändern. So lassen sich unter anderem Sprites, Waffen und die zu meisternden Wege leicht manipulieren. Nachdem man alles zu seiner Zufriedenheit erledigt hat, kann man nun in den Spielemodus springen und sich als Ramboverschnitt durch vietnamesisches Feindesgebiet fighten.
Des weiteren befindet sich auf dieser Diskette ein Intelligenztest, den man wohl kaum unterschätzen sollte. Es werden 20 Fragen an den Spieler gestellt, die er gewissenhaft und schnellstmöglich zu beantworten hat. Der Computer schlägt nun mehrere Antworten vor, woraus die Testperson die richtige herausfinden soll. Nach der Beantwortung aller 20 Fragen wertet der Rechner die Ergebnisse prozentual nach folgenden Kritierien aus:

- Erkennen von Analogien
- Erkennen der Aussagelogik
- Mathematisches Verständnis
- Grafisches Vorstellungsvermögen
- Wortschatz und Wortbedeutung

Ebenso wird die benötigte Zeit zur Beantwortung der einzelnen Fragen berücksichtigt. Zum Schluß erfolgt eine grafische Gesamtauswertung des Tests. Das Programm ist in Basic geschrieben, so daß auch weniger versierte Programmierer in der Lage sind, die einzelnen Fragen zu erweitern bzw. abzuändern.

Bottrop heißt das nächste Spiel auf dieser Diskette. Hierbei handelt es sich um eine Wirtschaftssimulation, die mit den Spielen Kaiser oder Hamurabi vergleichbar ist. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Herrschers über einen verarmten Landstrich im 20. Jahrhundert. Durch Kauf und Verkauf von Land, Festlegung von Steuern, Anschaffung von Gütern und Zuweisung von Bierrationen muß der Spieler sein Geschick im Regieren beweisen. Das Ziel dieses Spieles besteht darin, in kürzester Zeit Ölscheich zu werden. Durch diverse Screens kann sich der Spieler immer über den jeweiligen Stand der Dinge informieren. Was ein Ölscheich mit Altbier zu tun hat, konnten wir jedoch auch nach längerem Spielen nicht herausfinden.
R1-D1-Trainer ist ein Ballerspiel, bei dem der Spieler die Rolle eines Roboters übernimmt. Es gilt, sich durch verschiedene Dungeons zu kämpfen, wobei einem das Roboterleben durch gegnerische, schießwütige Roboter schwergemacht wird. Die verschiedenen Räume sind durch Türen verschlossen, deren Schlüssel vorerst aufgesammelt werden müssen. Das Szenario spielt sich in mehreren Ebenen ab, die durch Fahrstühle erreichbar sind. Gleich zu Beginn wird der Spieler vom Rechner gefragt, ob er das normale Spiel oder den Trainermodus, der einem unendlich viele Leben einräumt, absolvieren will. Gesteuert wird R1-D1-Trainer mit dem Joystick.
Eine Dia-Show auf der B-Seite der Diskette rundet das positive Gesamtbild ab. Untermalt von Sounds, die man durchaus auch längere Zeit anhören kann, ohne daß sie auf die Nerven gehen, werden hier Grafiken gezeigt, die zeigen, was aus dem C-64 herauszuholen ist.

(Jürgen Seibel/br)

CHEMICAL-V2.00 - Moleküle plastisch dargestellt

Daß theoretische Chemie gar nicht trocken und langweilig sein muß, beweist dieses interessante Programmpaket. Haben Sie schon einmal versucht, Ihr eigenes, persönliches, einmaliges Molekül zu entwerfen? Spaß beiseite, CHEMICAL ist keine Spielerei, sondern vielmehr ein sehr nützliches Hilfsmittel, Molekularstrukturen auf dem Bildschirm anschaulich darzustellen.
Auf der Diskette befindet sich neben den Dateien des eigentlichen Pogramms noch eine ansehnliche Anzahl von Molekulardateien, die als Anschauungsbeispiele gedacht sind. Neben Vitamin B2, Wasser und Fructose lassen sich auch die Strukturen von Schwefelsäure und TNT betrachten.
CHEMICAL ist menügesteuert und mit einer Hilfefunktion versehen, die

dem Anwender die erforderlichen Informationen zum Bedienen des Programms vermittelt. Noch ein kleiner Tip: Lassen Sie sich die drei Seiten der Hilfedatei ausdrucken, dann haben Sie alle Funktionen immer zur Hand.

Voraussetzung für die erfolgreiche Arbeit mit CHEMICAL sind chemische Grundkenntnisse. Ein Tutorial verhilft besonders dem Einsteiger schnell zu einem ersten Erfolgserlebnis.

Wie geht man nun vor, um letztendlich die Molekularstruktur auf dem Bildschirm betrachten zu können? Aus dem Periodensystem, welches auf dem Monitor dargestellt wird, wählen Sie die benötigten Atome aus und verknüpfen Sie untereinander. Nun haben Sie die Möglichkeit, das Molekül aus allen Lagen heraus zu betrachten, also von oben, unten und von den Seiten. Ebenfalls lassen sich Teile des Moleküls drehen, bewegen und abspeichern.

CHEMICAL wird mit Sicherheit viele Chemiestudenten und Schüler begeistern. Einziger Wermutstropfen: Sie benötigen einen Computer mit 640 KByte RAM und CGA- oder EGA-Karte. Unter Hercules läuft ohne Emulator rein gar nichts.

CHEMVIEW - Jetzt kommt Bewegung ins Spiel

Noch ein zweites interessantes Programm befindet sich mit auf der Diskette. Es läßt die mit CHEMICAL erstellten Moleküle dreidimensional im Orbit schweben und kreisen. Voraussetzung ist hier jedoch eine EGA-Karte und der passende Monitor. Bei größeren Molekülstrukturen wirkt die Bewegung langsam und ruckartig, da jede einzelne Position neu berechnet werden muß. Der Autor bietet gegen Zahlung von $20,- die neueste Version von CHEMICAL und CHEMVIEW mit Schnittstelle für einen 80X87 Coprozessor sowie den Quellcode der Programme in Turbo Prolog und Turbo Pascal an.

Eine Druckerschnittstelle ist leider nicht vorhanden. Wer auf einen Schnappschuß dennoch nicht verzichten möchte, dem bleibt noch die Möglichkeit des "PrtScr".



Steckbrief:
Name: CHEMICAL / CHEMVIEW
Rubrik: Lernprogramm
Quelle: PC-SIG Disk #938
Preis: DM 16,-
Voraussetzungen:
CHEMICAL: PC/XT/AT, bzw. Kompatibler, DOS 2.0 und höher, min. 640 KByte RAM, CGA- oder EGA-Karte, Hercules nur mit Emulationsprogramm.

CHEMVIEW: Ablauffähig nur mit EGA-Karte
Besonderheiten:
- Molekular-Beispiele auf Diskette
- eingebautes Tutorial - Gute Benutzeroberfäche
- Kein Druckertreiber vorhanden

Informationen über Registrierung und Update:
Für $20 können die neuesten Versionen, zusätzliche Programme für den Einsatz mit einem 80X87-Coprozessor und die Quell-Listings bezogen werden.

(Hans-Werner Fromme/br)

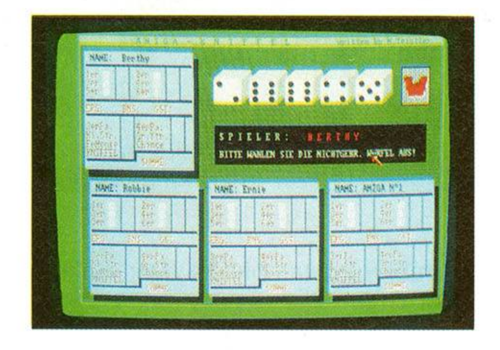
Kick # A99

System: Amiga

★

Strategie ist Trumpf

Auf dieser Diskette befinden sich viele Spiele, die wieder einmal zeigen, daß man auch in Amigabasic nette Programme schreiben kann.



Da wäre zum einen das Break-Out-Spiel Noch Eins, das über 99 verschiedene Levels verfügt. Es gibt vier Arten von abzuschießenden Steinen: Bei den hellblauen Steinen genügt ein Treffer, bei den blauen muß zweimal getroffen werden, und die roten Steine müssen dreimal berührt werden, bevor sie sich in Nichts auflösen. Eine besonder Art von Steinen sind die gelben, sogenannte Energiesteine. Trifft man einen solchen Stein und drückt, sobald der Ball wieder nach unten fällt, die Feuertaste des Joysticks, so fängt der Schläger automatisch den Ball auf. Das Startlevel ist frei wählbar, und ein Level-Editor ermöglicht es, eigene Spielstufen zu erstellen. Das eigentliche Spiel wird mit Hilfe des Joysticks in Port zwei gesteuert, während der Editor die Maus unterstützt. Hier kann sich jeder ganz einfach eigene Levels erstellen und auf die Diskette speichern.

Das zweite Spiel auf der Kick # A99 ist eine weitere Umsetzung des Würfelspiels Kniffel, so auch sein Name. Hierbei können ein bis vier Spieler gegeneinander antreten, wobei gesagt werden muß, daß die Rolle der Gegenspieler auch von dem Computer übernommen werden kann. Anfangs erscheint ein Hauptmenü, in dem man unter anderem den Highscore initialisieren, oder ansehen, einen abgespeicherten Spielstand einladen und sich die Bedienungsanleitung bzw. die Regeln des Spieles ansehen kann. Das Spiel gliedert sich in drei Teile:

1. Die Eingabe der Namen.
Wie bereits erwähnt, können Spieler vom Rechner übernommen werden, dies geschieht mittels der "F-1-Taste", wenn der Rechner nach dem Namen fragt. Will man mit weniger als vier Spielern spielen, so genügt ein Druck auf die "Return-Taste".

2. Der Spielverlauf.
Der Computer würfelt automatisch und fragt nach jedem Wurf, welche Würfel noch einmal geworfen werden sollen. Diese müssen dann per Maus angeklickt werden, worauf sie mit einem roten Gitter gekennzeichet werden. Hat man die nicht gewünschten Würfel angeklickt, muß ein Extra-Feld aktiviert werden, um die Würfel weiterrollen zu lassen. Der Spieler hat drei Würfe, bevor er sich entscheiden muß, in welches Feld er das Ergebnis eintragen will.

3. Das Aufschreiben.
Der Computer rechnet automatisch alle Möglichkeiten mit den dazugehörigen Punkten aus und zeigt sie an. Mit zwei roten Pfeilen kann der Spieler nun wählen, an welche Stelle das Wurfergebnis geschrieben werden soll. Ziel des Spieles ist es, eine möglichst hohe Punktzahl zu erlangen. Das Endergebnis wird automatisch abgespeichert und in die Highscore-Liste eingetragen.

Diese Kniffelvariante fand bei uns großen Anklang und kann durchaus

weiterempfohlen werden. Hirnakrobatik ist bei dem nächsten Programm gefragt. Es handelt sich um das Spiel Brainwork, eine sehr gut gemachte Computerumsetzung jener kleinen Taschenspiele, die früher unter dem Namen Verschiebe-Fix liefen. Es gilt, auf einem vier mal vier Felder großen Spielfeld fünfzehn durcheinander geratene Spielsteine durch Verschieben zu ordnen. Die Steine sind durch Buchstaben gekennzeichnet. Bei dieser Version wird die Zeit und die Anzahl der getätigten Züge sowie der jeweilige Score durch farbige Punkte angezeigt. Ein nettes Spiel, das einem die Langeweile verrtreibt, wenn man natürlich auch sagen muß, daß die Ladezeit für Amiga-Verhältnisse enorm lang ist.

Valley of the Aztec's heißt ein weiteres Spiel auf dieser Diskette, bei dem Sie die Rolle eines Aztekenhäuptlings übernehmen. Hier gilt es, umliegende Städte zu besiegen, um das Aztekenvolk zur Macht zu führen. Achten Sie aber auch auf Ihren Oberpriester, dessen Macht nicht zu unterschätzen ist. Außerdem müssen Sie sorgfältig darauf achten, daß Ihr Volk und Ihre Armee genügend Nahrung bekommen, für dessen Zuteilung Sie verantwortlich sind. Stellenweise überprüft der Oberpriester, ob die Götter noch mit Ihnen sind. Dann müssen Sie mit drei Versuchen eine Zahl zwischen eins und zehn erraten, die vom Computer zufällig ausgewählt wird. Haben Sie den Unwillen des Volkes oder des Oberpriesters auf sich gezogen, kann es Ihnen passieren, daß Sie kurzerhand abgesetzt und getötet werden.

Weiterhin sind auf dieser Diskette einige Spiele vorhanden, auf die wir nicht näher eingehen wollen, als da wären Wurm, eine Tron-Variante, sowie Paccie-X, ein in Amigabasic geschriebenes Pac-Man-Spiel mit Sprachausgabe. Alles in allem liegt mit der Kick # A99 eine Diskette vor, die rundum gelungen ist.

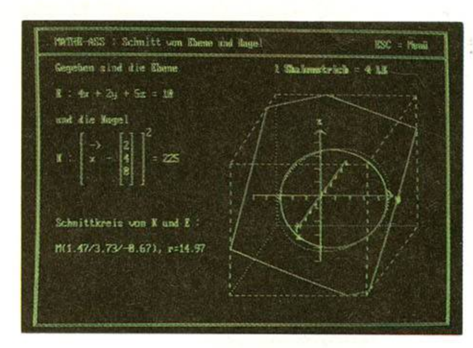
(br)

MatheAss 

System: MS-DOS

Ein gutes und billiges Werkzeug

Mit MatheAss ist ein Mathematikprogramm der Superlative erschienen. Dieses Programm ist jedoch nicht als Lernprogramm zu verstehen, sondern als Werkzeug für Mathematiker, die es leid sind, immer wieder zeitaufwendige Algorithmen und Grafen zu erstellen.



Die Hardwarevoraussetzungen für dieses Programm sind ein IBM-kompatibler Rechner, eine Grafikkarte(CGA, HGC, EGA) und ein Arbeitsspeicher von mindestens 384 KB. Das Programm unterstützt die mathematischen Coprozessoren wie den 8087 bzw. 80287. Bei der getesteten Version 5.2 können zudem die Ergebnisse auch auf einem Drucker ausgegeben werden.

Auf einer Menüleiste sind im Hauptmenü von MatheAss die Punkte Info, Algebra, Geometrie, Analysis, Stochastik und lineare Funktionen aufgeführt. Die Untermenüs werden in Form von Masken dargestellt. Und nun zu den einzelnen Menüpunkten:

Algebra
Dieses Menü umfaßt mehrere Punkte, wie z.B. die Berechnung von Primzahlen. Eine weitere Raffinesse ist der ggT und kgV. Es wird nach Eingabe von zwei Zahlen der größte gemeinsame Teiler, das kleinste gemeinsame Vielfache und die Teilmengen der beiden Zahlen ermittelt. Des weiteren sind lineare Gleichungssysteme, Gleichungen vierten Grades und Stellungssysteme vorhanden, zu denen man nur die Zahlenwerte für die Variablen definieren muß, um dann sofort eine Lösungsmenge präsentiert zu bekommen.

Geometrie
Der Menüpunkt Geometrie ist in diesem Programm die absolute Krönung. Hier kann man Vielecke aus den notwendigsten Angaben erstellen. Zudem werden sie in einem Koordinatensystem, Dreiecke sogar mit In- und Umkreis gezeichnet. Außerdem lassen sich noch Schnitte von zwei Ebenen, zwei Kugeln, aber auch von einer Ebene und einer Kugel in einem Koordinatensystem dreidimensional darstellen.

Analysis
In der Analysis lassen sich die Produkte und Quotienten von zwei Polynomen berechnen. Hier kann man auch Parameterkurven, Kurvenscharen oder rechenaufwendige Integrale auswerten und in einem Koordinatensystem auf dem Bildschirm ausgeben.

Lineare Algebra
Es lassen sich die Berechnungen von Vektoren, Matrizenmultiplikation und Matrizeninversion durchführen.

Stochastik
Der letzte Menüpunkt Stochastik ergänzt MatheAss zu einem vollständigen Mathematikprogramm. In der Stochastik lassen sich, wie sollte es anders sein, Statistiken erstellen. Natürlich fehlt hier auch nicht die Kombinatorik und die Bionominalverteilung.

MatheAss präsentiert sich als ein Programm, das nicht nur Schülern und Studenten ein nützliches und preiswertes Hilfsmittel in die Hände legt.

Steckbrief
Name: MatheAss
Rubrik: Mathematikprogramm
Quelle: Bernd Schulz Disk D 320
Preis: 4,50 DM
Voraussetzungen: IBM-PC und Kompatible, Drucker und Mathe-Coprozessor optional
Informationen über Registrierung und Updates: 20,- DM

(Jürgen Seibel/Robert Marz/br)

Kick # A70 

System: Amiga

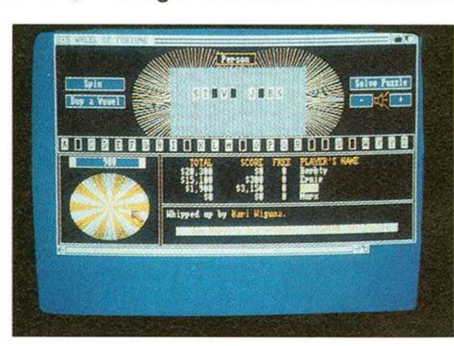
Denk- und Strategiespiele

Daß es nicht nur Ballerspiele gibt, zeigt Kick # A70. Da wäre als erstes das Programm Mastermind, bei dem eine bestimmte Farbkombination herausgefunden werden muß. Die Kombination aus fünf Farben, von denen einige mehrmals vorkommen können, werden vom Computer vorgegeben. Sie haben nun sechs Versuche, die richtige Farbkombination zu erraten. Haben Sie es nach diesen

sechs Versuchen nicht geschafft, sie zu erraten, wird die Lösung am unteren Bildschirmrand ausgegeben. Das Source-Listing, programmiert in C, ist für 10,- DM erhältlich.

Ristinolla heißt das nächste mausgesteuerte Strategiespiel auf der Diskette, es kommt aus Finnland, hier dürfte es jedoch wohl mehr unter dem Namen Go-Moku oder Tic-Tac-Toe bekannt sein. Bei diesem Spiel für zwei Spieler müssen die Spieler, wobei der eine vom Rechner übernommen wird, abwechselnd jeweils einen Spielstein setzen. Das Ziel besteht darin, fünf Spielsteine in eine zusammenhängende Reihe zu bekommen, die sowohl vertikal als auch horizontal, aber auch diagonal sein darf. Bisher ist es uns, auch nach längerem Spielen, noch nicht gelungen, das Spiel zu gewinnen.

Ebenfalls auf dieser Diskette zu finden ist die Computerumsetzung des Brettspiels Cluedo. Hier präsentiert sich ein spannendes Detektivspiel, bei dem Sie durch kluges Kombinieren einen Mörder entlarven müssen. Durch Befragen der sechs Personen und Durchstöbern der neun verschiedenen Räume, müssen Sie versuchen, richtige Schlüsse zu ziehen



und, last but not least, den Mörder zu finden. Das farbenfrohe Spiel ist vollkommen mausunterstützt, was die Bedienung sehr vereinfacht. Leider ist keine Anleitung für das Spiel vorhanden, da Cluedo aber weithin bekannt sein dürfte, erübrigt sich dies ohnehin. Bevor man dieses Spiel starten kann, muß das Amigabasic auf die Diskette kopiert werden.

Das interressanteste Spiel auf der Kick # A70, unserer Meinung nach, nennt sich Wheel. Viele von Ihnen kennen sicher das Spiel Hangman, wobei es darum geht, einen bestimmten Ausdruck zu erraten. So auch hier: Der Computer gibt einen Ausdruck vor, wobei die Anzahl der Buchstaben durch Leerstellen gekennzeichnet wird. Abweichungen zu Hangman ergeben sich dadurch, daß der jeweilige Spieler (bis zu vier Spieler können teilnehmen) an einem Glücksrad drehen muß, um einen Konsonanten zu erraten. Auf diesem Rad sind Geldbeträge aufgedruckt, die man, gesetzt den Fall, man hat einen im Wort vorkommenden Konsonanten erraten, gewinnt. Diese Geldbeträge werden dem Spieler auf sein Konto gutgeschrieben. Aber nicht nur gewinnen kann man mit dem Glücksrad, denn wenn man auf das Feld "Bankrott" kommt, verliert man das gesamte Kapital, das sich

Eine kleine Übersicht über die Vertreiber von Public Domain, Free- und Shareware sowie Prüf-vor-Kauf-Programmen

(wie immer ohne Anspruch auf Vollständigkeit)

COMPUTER SOLUTIONS
Rosenbuschstr. 2
8000 München 22
Tel.: 089/295976
System: PC

DIGITAL MARKETING
D. MÜCKTER
Krefelder Str. 16
5142 Hückelhoven-Baal
Tel.: 02435/2086,428, oder 1295
System: C64, AMIGA

HIESKE, DIETER
Schillerstr. 36
6700 Ludwigshafen
Tel.: 0621/673105
System: AMIGA

INTERSOFT
Nohlstr. 76
4200 Oberhausen 1
Tel.: 0208/809014
System: ATARI, PC

PETER RAUSCHERS
COMPUTERSHOP
A-1100 Wien
Weldengasse 41
System: AMIGA

KIRSCHBAUM MEDIENBERATUNG
Schubertstr. 3
4320 Hattingen
Tel.: 02324/82249
System: AMIGA

KOTULLA, MARTIN
Grabbestr. 9
8500 Nürnberg 90
Tel.: 0911/303333
System: C128, CPC, JOYCE

MAXON COMPUTER GMBH
Industriestr. 26
6236 Eschborn
Tel.: 06196/481811
System: ATARI ST, Amiga

OSSOWSKI, STEFAN
Veronikastr. 33
4300 Essen 1
Tel.: 0201/788778
System: AMIGA

PD-SERVICE-LAGE, BERND SCHULZ
Hasselstr. 38
4937 Lage/Lippe
Tel.: 05232/66912
System: PC

REDYSOFT SOFTWARE GMBH
Postfach 1261
8150 Holzkirchen
Tel.: 08024/8131
System: PC

SOFT MAIL AG
ehemals Ecosoft Economy Software AG)
Postfach 30 ,7701 Büsingen,
Tel.: 07734/2742
System: PC, MAC, AMIGA, ATARI,
C64/128, APPLE II

VERLAG NANE JÜRGENSEN
Ysenburgstr. 10
8000 München 19
Tel.: 089/1679644
System: PC

Astrid Günther Express Service
Braker Mitte 28
4920 Lemgo
Tel.: 05261/88901
System: PC

WOLF HARD & SOFTWARE VERSAND
Deipe Stegge 187
4420 Coesfeld
Tel.: 02541/2874
System: AMIGA

zur Zeit auf dem Konto befindet. Kommt ein Spieler auf dieses Feld oder rät er einen falschen Konsonanten (Vokale müssen übrigens gekauft werden), ist der nächste Spieler an der Reihe. Zudem gibt der Rechner an, in welche Kategorie das Wort fällt, z.B. ob es sich um eine Person, ein Sprichwort oder einen Titel handelt. Jedesmal, wenn ein Spieler an der Reihe ist, hat er die Möglichkeit, das Wort zu erraten, einen Konsonanten zu erraten oder einen Vokal zu kaufen (unter der Vorraussetzung, er besitzt Guthaben auf seinem Konto). Die Tatsache, daß das Spiel in englisch gehalten ist, fällt nicht zu stark ins Gewicht, da man jederzeit die zu erratendenen Worte ändern, also auch deutsche Worte eingeben und abspeichern kann.

Wer ein Freund von Denk- und Strategiespielen ist, dem wird diese Diskette bestimmt gefallen.

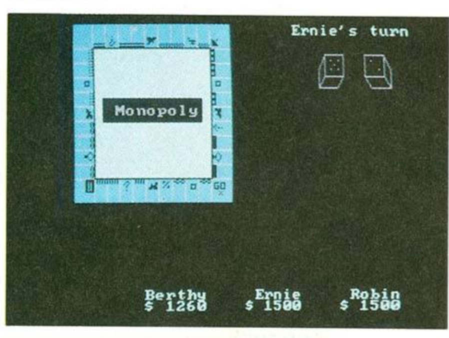
(br)

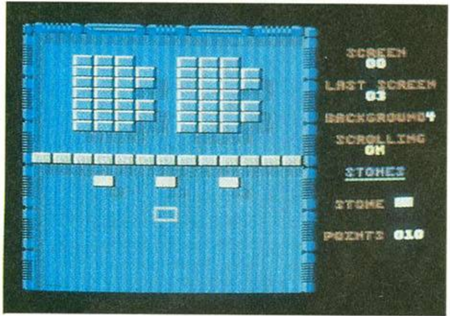
Disk S-111

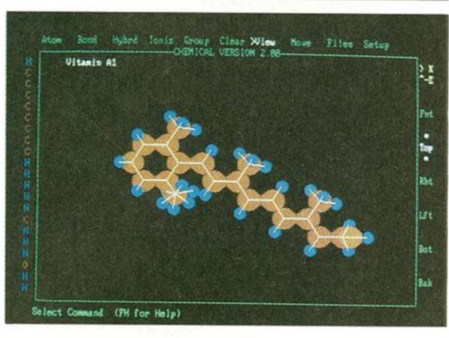
System: MS-DOS

Spielen mit CGA

Falls man als PC-Besitzer mit wenigstens einer CGA-Grafikkarte auch einmal ein wenig spielen will, sollte man sich die Diskette S-111 aus dem PD-Service-Lage-Angebot von Bernd Schulz anschauen. Zunächst einmal sticht hier als größter File-Komplex das Spiel Monopoly ins Auge des neuen Besitzers. Dieses Spiel ist nach dem Original-Regelwerk erstellt, so daß man keine Schwierigkeiten beim Spielen bekommen sollte. Für Leute, die Monopoly noch nie gespielt haben, erklärt sich das Spiel selbst, so daß auch Anfänger keine Schwierigkeiten bekommen können. Nachdem man die üblichen Formalitäten wie das Eintragen der Namen erledigt hat, kann das Spiel beginnen. Das Spielfeld wird in der linken oberen Ecke dargestellt, die Würfel rechts daneben. Für die Namen der Spieler und ihre erworbenen Eigentümer wurde der untere Teil des Bildschirms freigehalten. Der Computer fängt nun an, die Würfel zu drehen. durch einen Druck auf eine Taste kann man den Wurf beenden und das Resultat ablesen. Der Computer führt nun den Wurf aus, indem er die Figur setzt. Wenn die Figur auf einer Straße, einem Bahnhof oder dem Elektrizitäts- bzw. Wasserwerk zum Stillstand kommt, fragt der Rechner den jeweiligen Spieler, ob er kaufen, nicht kaufen oder das Objekt zur Versteigerung anbieten will. Bei der Versteigerung müssen sich die Spieler untereinander einigen; wer am meisten bietet, erhält das jeweilige Objekt, dem Computer braucht nur noch der Name des Spielers und der vereinbarte Preis angegeben zu werden.







Monopoly auf dem Computer bereitet viel Spaß, zumal etwaige Betrügereien von Mitspielern, wie etwa dem Bankverwalter, ausgeschlossen sind. Das System, daß man die rollenden Würfel selbst durch einfachen Tastendruck anhalten kann, läßt einige Spannung aufkommen. Das kommt besonders in der Situation zum Tragen, wenn man als armer Schlucker kurz vor der Schloßallee steht, auf der ein Hotel erbaut worden ist, da es von einem selbst abhängt, ob man auf ihr landet oder nicht.

Des weiteren sind auf dieser Diskette noch ein englisches Textadventure, ein Flugsimulator älterer Bauart namens Intercept und ein Ballerspiel namens Flightmare enthalten. Ziel des Textadventures Venture ist es, das Geheimnis einer Höhle zu ergründen. Das Spiel hat zwar nur einen Zwei-Wort-Parser, der noch dazu nur die ersten fünf Buchstaben eines eingegebenen Wortes überprüft, macht jedoch trotzdem viel Spaß, auch wenn es für ausgebuffte Adventureprofis kein Problem darstellen sollte. Man darf eben nicht vergessen, daß es sich hier um ein Public-Domain-Produkt handelt.

Und nun zu Flightmare, einem Ballerspiel, das mir persönlich viel Spaß bereitet hat, obwohl es schon im Jahr 1984 programmiert wurde. Das Spiel spielt nach einem Atomkrieg. Man muß eine oder mehrere Stationen, die auf einer taktischen Karte dargestellt sind, gegen Flugzeuge, Motorräder und LKWs verteidigen. Dazu fliegt man mit seinem Flugzeug zu der Gruppe, die man vernichten will, und drückt die Space-Taste. Nun beginnt die Action-Phase: Der Bildschirm ist in zwei Teile aufgeteilt. An dem unteren Bildschirmrand ist die Scoreleiste, die darüber Auskunft gibt, über wieviel Munition der Spieler verfügt, wieviele Flugzeuge ihm noch zur Verfügung stehen, etc. Im oberen Bildschirmteil wird das Flugzeug in der Seitenansicht und im unteren Bildschirmteil in der Draufsicht dargestellt. Während die Motorradfahrer noch ziemlich leicht zu erwischen sind, bereiten die Flugzeuge schon größere Schwierigkeiten, weil sie erstens ihre Flughöhe dauernd ändern und zweitens die entnervende Tendenz haben, zurückzuschießen. Bei den Lastwagen muß man die Reifen treffen, um sie zu vernichten, da sie sonst überall gepanzert sind.

Wenn die Munition ausgeht, kann der Spieler nachladen, indem er sich auf der Strategie-Karte einer Ellipse nähert, die einen Zeppelin darstellen soll. Durch Druck auf die Space-Taste kommt man dann in eine Sequenz, die den anderen ganz ähnlich ist. Hier besteht die Aufgabe darin, an den Zeppelin von unten anzudocken.

(Robert Marz/Jürgen Seibel/br)

Steckbrief

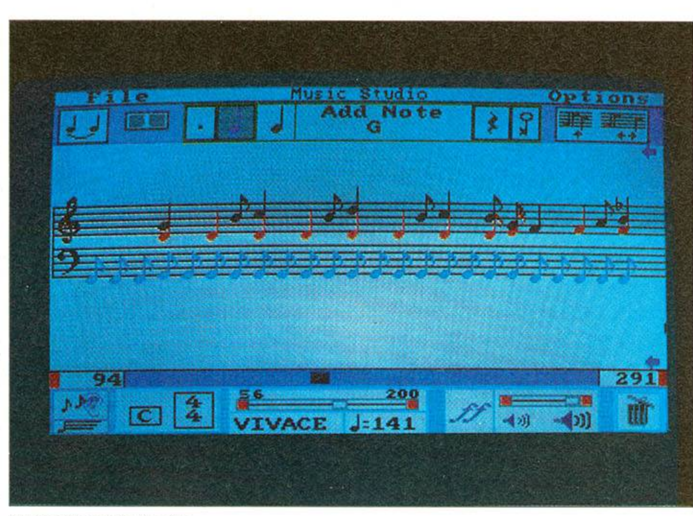
Name: Disk. S-111
Rubrik: Unterhaltungssoftware
Quelle: PD-Service-Lage
Preis: 4,50 DM
Voraussetzung: IBM PC XT/AT oder Kompatibler.
Besonderheiten: Läuft nicht auf Rechnern mit HGC-Karte.

The Music Studio

Hersteller: Activision
Vertrieb: Fachhandel
System: Atari ST, Amiga, C-64, MS/DOS
Preis: ca. 69,– bis 89,– DM
★

Tonarbeiten

Wer Spaß an der Musik hat, auch daran, sich selbst als Komponist zu betätigen, und dazu noch einen der 68000er Brüder besitzt, findet im Augenblick recht viele Programme auf dem Markt. Eines davon ist The Music Studio von Activision, ein Programm, welches vornehmlich für die Midi-Schnittstelle gedacht ist. Öffnet man die Verpackung, findet man außer der Programmdiskette ein 82seitiges Handbuch, das übrigens für beide Rechner gleich ist, da alle Funktionen für beide Rechner gültig sind. Unterschiede werden gleich an den entsprechenden Stellen aufgeführt, so daß Amiga- oder Ataribenutzer ohne Probleme ihren Rechner bedienen können. Das Handbuch kann man als ausführlich bezeichnen, immerhin kann sich der Anwender anhand der aufgeführten Erklärungen leicht mit dem Programm vertraut machen; der einzige negative Aspekt ist das in englischer Sprache verfaßte Handbuch, hier sind schon gute Sprachkenntnisse vonnöten. Ergänzend zum Handbuch liegt der Verpackung noch eine Symbolkarte bei, auf der alle Symbole, die im Programm vorkommen, erklärt werden. Die Amiga-Version wird nun statt der vom Rechner gewünschten Workbench eingelegt und automatisch gebootet. Nach Erscheinen des Titelbildes erwartet den Musikfreund gleich eine Überraschung, nämlich ein netter kleiner Einleitungsboogie. Wenn man zu den ungeduldigen Mitmenschen gehört, kann man diesen mit Drücken der Maustaste unterbrechen, sonst spielt der Rechner das Stück zu Ende und lädt dann automatisch. Kurz danach findet man sich im Noteneingabemodus wieder. Derjenige, der sich mit der Komposition von Musikstücken auskennt, für den Begriffe wie Achtelnote, Andante, Fuge usw. keine böhmischen Dörfer sind, wird sich in diesem Mode gleich zurechtfinden. Denjenigen, die die Noten mehr nach dem Gehör aufs Papier oder in diesem Fall auf den Bildschirm bringen, bietet Music Studio die Möglichkeit, Noten als bunte Farbkleckse darzustellen. Diese Option ist im Menü durch Anklicken des Titels zu erreichen. Lautstärke und Vibrato sind über die in die Grafik eingebauten Schieberegler, die man mit Hilfe der Maus bedient, über weite Strecken einzustellen. Das selbstkomponierte Musikstück kann man sich auf zwei Arten anhören, einmal nur als Hörkontrolle, d.h. der Song wird so abgespielt, wie man ihn eingegeben hat, und zweitens mit gleichzeitiger Sichtkontrolle, bei der die gerade gespielten Noten an den Anfang der Notenzeile auf dem Bildschirm gerückt werden. Dies hat den Vorteil, daß man falsche Töne auf Anhieb erkennt. Die direkte Noteneingabe ist dabei gar nicht so schwer, wie man glaubt, so daß man sich nach kurzer Zeit auch dort recht heimisch fühlt.



Bildschirmfoto: Amiga

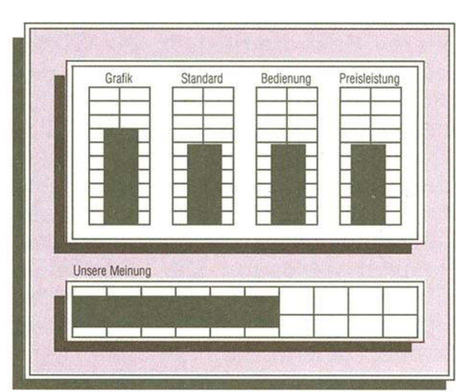
Das Musikstudio bietet eine Fülle von Extras beim Komponieren von Musikstücken. So ist es unter anderem möglich, die vorgegebenen Instrumente durch Verändern der ADSR-Kurve (ADSR = Attack, Delay, Sustain, Relaise – dies sind die einzelnen Teile des Gesamtverlaufs eines Tons) so zu verfremden, daß z.B. aus einem vertrauten klavierähnlichen Ton ein langgezogener, schriller Ton wird. All diese Verfremdungen sind, wie alle Eingaben übrigens, per Maus zu erledigen, so daß der Einsteiger auch hier nach Lust und Laune experimentieren kann.

Einzelne Abschnitte eines komponierten Songs kann man blockweise verschieben und hinzufügen, um etwaiges Wiederholen von einzelnen Passagen so komfortabel wie möglich zu machen. Die Tonart ist ebenso einfach einzustellen wie die Geschwindigkeit, und zwar ebenfalls über eingeblendete Schieberegler, was der Sache einen professionellen Touch gibt. Damit die Mühe nicht umsonst war, sind natürlich alle erstellten Kompositionen als Datei speicherbar. Beim Laden werden die vom Komponisten eingestellten Parameter automatisch wieder übernommen, so daß das zeitraubende Einstellen sich erübrigt. Sollte Ihnen ein komponiertes Musikstück einmal nicht gefallen, so ist dies kein Problem. Die Trashcan-Funktion übernimmt die Beseitigung. Sollte Ihnen das Musikstück nach Anwählen des Mülleimers mit einem Mal doch noch gefallen, so ist dies auch kein Malheur. Wählen Sie einfach noch einmal den Mülleimer an, und der soeben komponierte Song ist wieder da. Wem das Selbstkomponieren am Anfang noch zu schwer ist, der wird auch nicht im Regen stehen gelassen. Auf der Diskette befinden sich eine Reihe von Musikdemos, darunter rockige Songs, Walzer, Country, Calypso und Folk. Für Freunde der klassischen Musik ist sogar das Brandenburg Concerto Nr.2 von Bach vertreten.

Alles in allem kann man sagen, daß das Music Studio sein Geld (Preis ca. 70 DM) wert ist, allerdings wird der richtige Sound nur dann erreicht, wenn man, wie im Testfall bei der Amiga-Version, den Rechner mit einem Midi-Interface an einem Keyboard betreibt. Das Ergebnis kann sich sehen bzw. hören lassen.

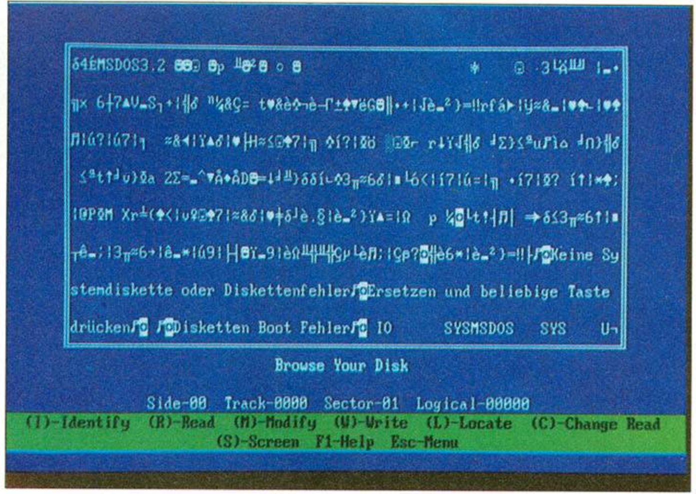
(Jürgen Borngießer/mm)





File Rescue Plus

Hersteller: Mirrorsoft
Vertrieb: Fachhandel
System: MS-DOS & Kompatible
Preis: ca. 190,– DM



Bildschirmfoto: MS-DOS

Besonderer Beliebtheit bei den PC-Benutzern erfreuen sich die Hilfsprogramme, die dem User helfen, verlorene Files zu retten oder wiederzufinden. In diesem Marktsegment tummeln sich bereits einige verschiedene Programme.

Retter der verlorenen Dateien....

Wie oft passiert es dem PC'ler: "del *.* – Sind Sie sicher (j/n)?"; na sicher!! – gar nicht erst hingesehen und: schwupp! alle Dateien der wertvollen Original-Diskette sind hinüber.

Nun, der Besitzer einer entsprechenden Utility ist nicht allzu schlimm dran, er kann sich die ausradierten Files wieder holen. Zum Beispiel mit "File Rescue Plus".

In Kürze die Features von File Rescue Plus (FRP):
- holt verlorene oder beschädigte Dateien von Diskette oder Festplatte wieder,
- reorganisiert das Inhaltsverzeichnis des Datenträgers,
- ermöglicht Informationen über eine Datei, ohne daß man den genauen Dateinamen kennen muß,
- ermittelt schlechte oder fehlerhafte Sektoren und
- findet und repariert Diskettenfehler.

FRP meldet sich mit einem anwenderfreundlichen Menü, die Funktionen der Disk-Utility lassen sich über einen Balkencursor oder Quick-Keys, die Anfangsbuchstaben der Menüpunkte, leicht anwählen. Eine (abschaltbare) On-line-Hilfe steht dem Einsteiger zur Verfügung.

Was kann nun FRP tatsächlich?

Navigate Your Disk

Unter diesem Menüpunkt sind so ziemlich alle Werkzeuge zusammengefaßt, die sich der Anwender für den Umgang mit seinen schwarzen Scheiben und /oder seiner Festplatte wünscht:

- direktes Ansehen und Editieren seiner Dateien im Hexadezimal- und ASCII-Format,
- Sortieren des Directorys nach Dateinamen, Erweiterung, Datum, Größe und Attributen
- Ändern der Datei-Attribute
- Umbenennen der Dateien oder des Disketten-Namens
- feststellen, wie die Dateien auf dem Datenträger angelegt sind; quasi eine Landkarte der Diskette oder der Festplatte.

Optimize

Da das "Disk Operating System" auf eine Diskette oder Festplatte nicht sequentiell zugreift, legt "DOS" die Dateien dort ab, wo gerade Platz ist. Die Informationen, wie das Betriebssystem diese Teile zusammensetzen muß, werden während des Ablaufs des Programms gegeben.
Das verlangsamt den Programmlauf. Was liegt näher, als die Dateifragmente direkt aneinander zu binden? FRP analysiert auseinanderliegende Teile einer Datei und fügt sie zu einem zusammenhängenden Text zusammen.
Das kann bei Zugriffen auf die Floppy bis zu 20% Zeit sparen!

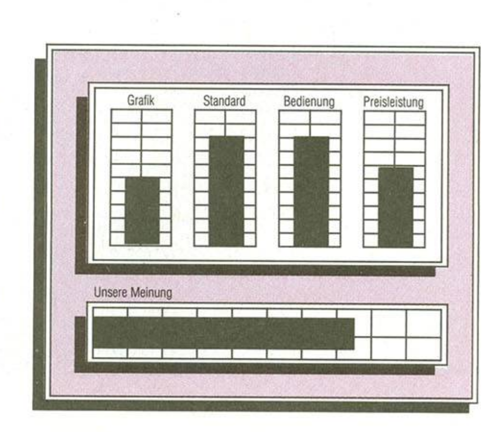
Parkplatz für die Festplatte

Natürlich fährt die Festplatte nicht los und sucht sich einen Parkplatz...
Der Schreib-/Lesekopf wird in eine Ruhestellung, eben die Parkpostition gebracht. Denn geringste Erschütterung reicht aus, um den Schreib-/Lesekopf mit der Festplatte in Kontakt zu bringen; und das tötet mit Sicherheit die Daten, die sich gerade unter dem Kopf befinden. Dies wird auch 'Head Crash' genannt.
Es empfiehlt sich daher, den Schreib-/Lesekopf vor dem Transport des Computers auf einer Postition festzusetzen, in der er nicht auf wertvolle Daten "abstürzen" kann.
Das besorgt die Funktion "Disk-head-park" der FRP-Utility.

Abschlußtest

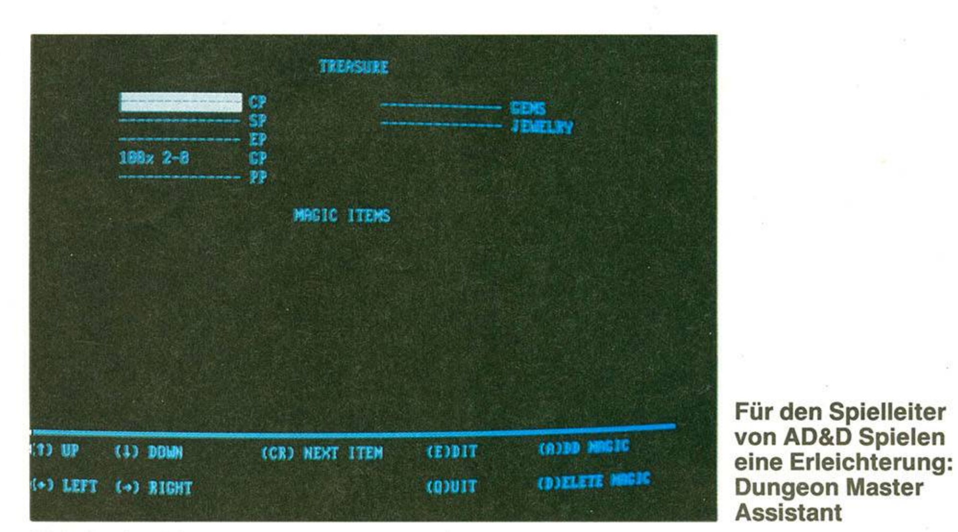
Im Test erwies sich FRP als zuverlässig: Unter DOS gelöschte Dateien ließen sich ohne Schwierigkeiten zurückholen.
Eine mechanisch zerstörte Diskette, im Test war die Hülle beschädigt, ließ sich teilweise restaurieren, das gequälte Quäken beim Reparieren der mißhandelten Dateien ließ wenig Hoffnung aufkommen – die Restauration einer Textdatei verlief jedoch erfolgreich.
Aber die Durchführung des absoluten "Härtetests" ließen wir uns nicht nehmen: Wir legten einen Magneten auf die Diskette:
Aber nein – was selbst Peter Norton nicht geschafft hat, bringt auch FRP nicht.

(Bernhard Rinke/mm)



DUNGEON MASTERS ASSISTANT
VOLUME I: ENCOUNTERS

Hersteller: SSI
System: C-64/128, Apple II, PC
Preis: 79,95 DM bzw. 89,95 DM (je nach System)
Testversion: IBM-PC



Bildschirmfoto PC

Für den Spielleiter von AD&D Spielen eine Erleichterung: Dungeon Master Assistant

Volume I: Encounters

Rollenspiel, das ist mittlerweile ein Begriff für alle Freunde von Computerspielen. Das Suchen nach Schätzen, die Kämpfe gegen Horden von Monstern, das Lösen von Rätseln und die Erkundung von Gruften und unterirdischen Labyrinthen erfreut sich immer größerer Beliebtheit auf dem Computer. Daß die Ursprünge dieses Spielgenres nichts mit dem Computer zu tun hatten, gerät leicht in Vergessenheit; man übersieht schnell, daß die wahren Rollenspieler sich noch heute lieber in Wochenendsitzungen in irgendeinem stillen Kämmerchen zusammensetzen, um diesem fast schon zum Kult gewordenen Freizeitvergnügen nachgehen zu können.

Da werden in riesigen modellierten Landschaften aus Sagen stammende Phantasiefiguren bewegt, da wird bei Kämpfen der Abstand zwischen den Kontrahenten noch mit dem Zentimetermaß gemessen, da entstehen Regelwerke ungeahnten Ausmaßes.

Wer sich diesem Vergnügen nicht ganz so intensiv hingeben will, dem sei ein einfaches computerunabhängiges Rollenspiel empfohlen, etwa aus der Advanced-Dungeons-&-Dragons-Serie. Ein solches Spiel besteht in der Hauptsache aus dem Regelbuch, dem Handbuch für Spieler, dem Handbuch für den sogenannten Dungeon Master sowie Schriften, die sich mit Monstern etc. beschäftigen. Die Mitspieler bestimmen einen Dungeon Master, also einen Spielleiter, der alle Aktionen der Spieler überwacht und das komplette Spielgeschehen verwaltet. In seinen Aufgabenbereich fallen die unterschiedlichsten Dinge, wie beispielsweise das Entwerfen und die Kontrolle über mögliche Kampfaktionen.

Gerade letzteres ist bei einem Spiel aus der Advanced-Dungeon-&-Dragon-Reihe nicht gerade ein Honigschlecken. Diese Spiele sind derart detailliert entworfen, daß es einige Mühe macht, eine solche Begegnung zwischen den Spielern und einer Monstergruppe zu verwalten.

Harte Arbeit für den Spielleiter

Der Spielleiter muß beachten, in welcher Gegend sich die auf der Reise befindenden Gesellen gerade bewegen. Daraus kann er schließen, welche Art von Monster sich den tapferen Recken entgegenstellt und in welcher Menge die Horde durch die Wildnis streift. So wird ein gigantischer Eisbär eher in kalten Zonen anzutreffen sein, ein Sandwurm Wüstengebiete bevorzugen und ein warmblütiger Waldtroll im Dickicht gemäßigter Zonen sein Unwesen treiben. Alle diese verschiedenen Monsterarten besitzen verschiedene Eigenschaften. Die einen sind besonders stark, die anderen können seltene Waffen benutzen, die dritten sind in der Lage, Magie gegen ihre Gegner einzusetzen. Wenn jetzt in einer besonders heiklen Situation eine Gruppe, bestehend aus diversen Unholdarten, mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Waffen auf die Gruppe der Mitspieler trifft, dann gerät unser Spielleiter schnell in einen transpirierenden Zustand. Er wird viel würfeln, schreiben und rechnen müssen, damit der Kampf, den Regeln des Spiels entsprechend, gerecht ausgetragen wird. Um dieser harten Arbeit Abhilfe zu schaffen, erschien jetzt ein Hilfsprogramm, das sich zur Aufgabe gestellt hat, dem arg gebeutelten Dungeon Master assistierend zur Hand zu gehen; der Name: Dungeon Master Assistant. Es stammt von der Firma SSI und unterstützt die

```
(G)ENERATE ENCOUNTER
(R)OLL DICE
(M)ONSTER EDITOR
(E)NCOUNTER EDITOR
(A)DD / ADJUST TABLES
(T)REASURE EDITOR
(C)OPY A DISK
     (Must use for harddisk backup.)
(X) EXTRA LINE FEED: N
(Q)UIT DUNGEON MASTER'S ASSISTANT
```

Bildschirmfoto PC

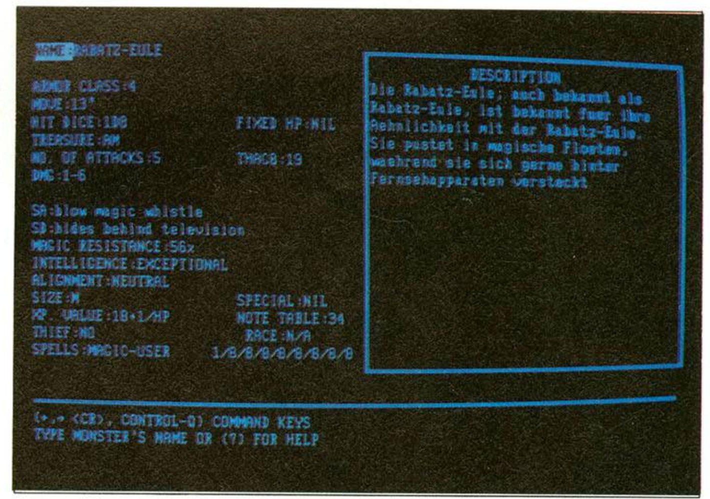
Menüs und Listen, Listen und Menüs: das Organisieren eines Kampfes

Advanced-Dungeon-&-Dragon-Spielreihe. Der Untertitel des Programms lautet "Volume I: Encounters" und enthält zwei Informationen. Zum einen wird es offenbar in naher Zukunft weitere Hilfsprogramme für diese Art von Rollenspielen geben, zum anderen hilft der erste Teil bei der Verwaltung von unliebsamen Begegnungen innerhalb einer Spielrunde.

Die Möglichkeiten des Programms

Dungeon Master Assistant bietet dem Benutzer, also dem Spielleiter eines Advanced-Dungeon-&-Dragon-Spiels (Um es noch einmal zu betonen: Nur für diese Personen oder jene, die es werden wollen, ist die Anschaffung dieses Programms sinnvoll!) zahlreiche Hilfen an. Er hat die Möglichkeit, jegliche Art von spielspezifischer Würfelei zu simulieren, eine Begegnung mit einer Monstergruppe zu wählen (über 1000 verschiedene Begegnungen sind bereits auf den Disketten vorhanden) oder eine solche selbst zu erstellen. Er kann beliebig viele neue Monster kreieren oder bestehende verändern (Alle Monstertypen aus den beiden Monster Manuals der Advanced-Dungeon-&-Dragon-Reihe sind in den Dateien des Programms vorhanden. Hier finden sich über 1300 verschiedene Monstertypen.) Gleiches gilt für Schätze, die in den Spielen vorkommen. Sie können verändert oder neu erstellt werden.

Die genaue Beschreibung der Erstellung einer individuellen Begegnung oder eines neuen Monstertyps sei an dieser Stelle dem Leser vorenthalten. Nicht Advanced-Dungeon-&-Dragon-kundige Personen würde das ohnehin nur verwirren, und solche, die bereits in den Genuß eines solchen Spiels gekommen sind, werden wissen, daß es sich hierbei um eine langwierige und schwer überschaubare Arbeit handelt. Das Programm bemüht sich, dem Benutzer stets die Übersicht zu gewähren, was angesichts der unglaublichen Fülle an Daten selbstverständlich nicht immer möglich ist. Der Spielleiter, der eine individuelle Begegnung mit Unholden kreiert, muß sich dabei durch diverse Menüs arbeiten. Ohne häufige Blicke in die an Informationen beileibe nicht dürftige Anleitung kommt er dabei nicht aus. Da, wo es möglich ist, unterstützen sinnvolle Features die Arbeit des Spielleiters. Er kann jederzeit Ausdrücke der bearbeiteten Daten machen oder einzelne Datenansammlungen zwecks Neubearbeitung umherkopieren.



Bildschirmfoto PC

Die Datenflut führt zu leichter Unübersichtlichkeit, an die man sich aber gewöhnt.

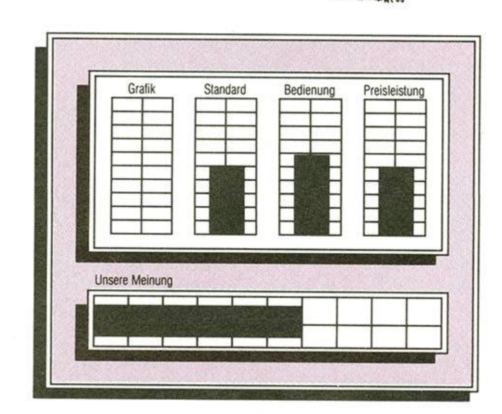


Auch außerhalb dieser programmspezifischen Features, bietet Dungeon Master Assistant einige vorteilhafte Eigenschaften. Es kann problemlos auf Festplatte installiert werden, unterstützt darüber hinaus die Arbeit sowohl mit einem, als auch mit zwei Diskettenlaufwerken. Das Programm ist nicht kopiergeschützt, fragt aber vor dem Start ein Codewort ab. Eine besonders sinnvolle Funktion bietet das Programm den Besitzern von Festplatten, die das einmal installierte Programm lauffähig zurück auf Disketten bringen wollen. Aus dem Hauptmenü heraus läßt sich dieses "Rückkopieren", daß die Daten in richtiger Folge auf Disketten schreibt, aufrufen.

Fazit

Dungeon Master Assistant ist eine sinnvolle Anwendung für alle Spielleiter von Advanced-Dungeon-&-Dragon-Rollenspielen. Sie hilft, die schwierig zu erstellenden Begegnungen der Spieler mit Monstergruppen zu organisieren. Der immens detailfreudige Charakter dieser Rollenspiele macht dieses Programm nicht zu einem Musterbeispiel an Übersichtlichkeit, wo es möglich ist, wird dem Benutzer allerdings die Arbeit erleichtert, was der kleinen Zielgruppe, auf die dieses Programm gerichtet ist, in jedem Fall Erleichterung verschaffen wird.

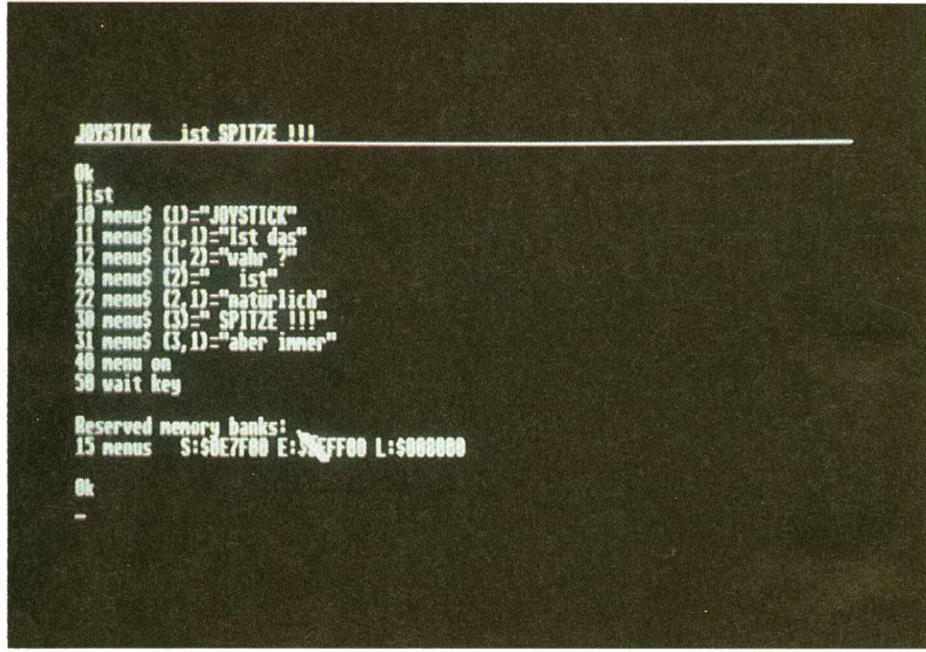
(Joachim Freiburg/br)





STOS

Hersteller: Mandarin
System: Atari ST
Preis: ca. DM 100,–



Bildschirmfoto: Atari ST

Noch ein Basic!

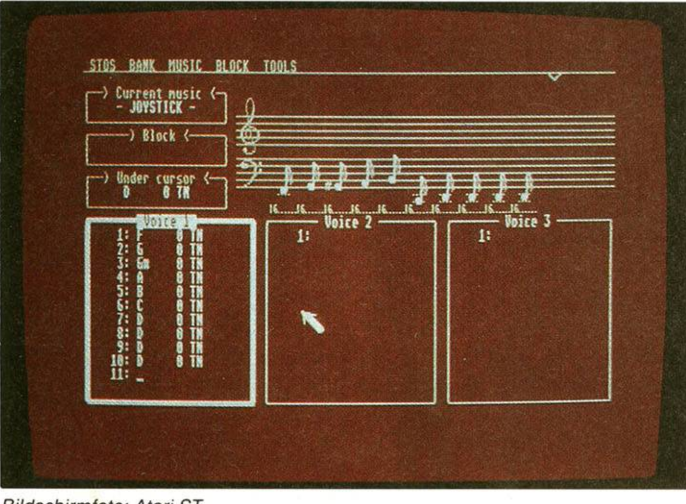
Noch ein Basic für den ST, das war das erste, was ich dachte, als ich STOS von Mandarin Software in die Hand nahm. Nicht, daß es zu viele Basic-Interpreter auf dem ST gibt, aber bis jetzt habe ich immer in GFA gearbeitet und war zufrieden. Dann sah ich den Untertitel "The Game Creator" und wurde hellhörig. Das wird doch wohl nicht eine Extra Programmiersprache für Spiele sein? Was STOS nun wirklich ist, können Sie im nachfolgenden Test lesen.
Beim Öffnen der Packung fallen einem drei Disketten und ein ca. 300 Seiten dickes, in englisch gehaltenes Handbuch entgegen. Dies heißt: ransetzen und drauflosprogrammieren ist nicht. Allerdings ist STOS so aufgebaut, daß man es schnell beherrscht und recht vernünftige Programme produzieren kann. Aber mal langsam. Die STOS-Disketten enthalten neben dem eigentlichen Interpreter noch ein paar Demo-Spiele (genauer gesagt drei!) und eine Menge nützlicher Utilities. Durch die enthaltenen Spiele wird einem sofort ganz klar demonstriert, wozu STOS entwickelt wurde und was es zu leisten vermag. OK, die Spiele sind zwar nicht unbedingt das Gelbe vom Ei, sind aber dafür, daß sie in BASIC geschrieben sind, schon erstaunlich gut. Außerdem bekommt man sie umsonst dazu und das ist immerhin auch etwas.

Was ist STOS?

STOS wurde, wie gesagt, entwickelt, um jedem die Möglichkeit zu geben, auf seinem Atari schnell(?) einfache Spiele zu entwickeln. Das STOS geeignet ist, professionelle Spiele zu produzieren möchte ich schon vorab stark bezweifeln, aber schauen wir es uns doch erstmal in Ruhe an. Dies tun wir am besten mit Hilfe von ein paar Befehlen. So wird durch STOS zum Beispiel die Erstellung von Pulldown-Menüs stark vereinfacht. Niemand muß sich in die Tiefen der Prozessorebene hinabwinden, um ein paar Menüs zu programmieren. Dies wird durch den einfachen Befehl "menu$" erreicht. Die Syntax dabei sieht ungefähr so aus: "menu$(1) = MENU" und schon findet sich in der Kopfzeile des ST der Punkt "MENU". Um diesen nun zu erweitern, gibt man ein: "menu$(1,1) = JOYSTICK". Das Ergebnis ist, daß beim Überfahren des Punktes "MENU" ein Pulldown-Menü erscheint, in dem als erstes "JOYSTICK" aufgeführt wird. So einfach ist das mit STOS. Aber halten wir uns nicht hier auf, sondern gehen wir weiter durch die Befehlswelt von STOS. Wie wäre es mit einem Beispiel, wie man bei STOS Grafiken lädt und auf dem Bildschirm erscheinen läßt? Nun, auch das ist hier ganz einfach. Zum einen kann man das Bild direkt in den Bildschirmspeicher laden, wo er sofort angezeigt wird. Dies geschieht durch folgende Befehlssyntax: "loadJOYSTICK.PIC-;Physic", wobei physic hier die Systemvariable für den Grafikbildschirm ist. STOS kann von Haus aus folgende Grafikformate laden: Neochrome und Degas in allen Auflösungen. Das erscheint zuerst etwas wenig, reicht aber völlig aus, da Degas Elite z.B. fast alle bekannten Formate lesen kann und als Degas.PI1 etc. wieder speichert. Wem nun das einfache Einladen und Anzeigen nicht reicht, für den enthält STOS ein paar zusätzlich Optionen, die recht interessant sind. Folgendes Programm führt zu dem Ergebnis, daß ein Bild geladen und langsam eingeblendet wird:

```
10 Reserve as screen 15
20 load "JOYSTICK.PIC",15
30 appear 15
```

Mit dem Befehl "Reserve as screen" wird der von STOS unter der "Variablen" 15 liegende Bereich als Bildschirm deklariert und der Befehl "Appear 15" bewirkt, daß STOS langsam den Bildschirm auf diesen umkopiert. Ebenso einfach kann man durch den



Der Musikeditor von STOS. Hier erstellte Lieder werden so gespeichert, daß STOS sie direkt lesen kann.

Bildschirmfoto: Atari ST

Befehl "GET PALETTE" die Farbpalette eines irgendwo im Speicher liegenden Bildes holen und auf den gerade aktiven Screen legen. Die Grafikfunktionen in STOS sind recht vielfältig und erlauben schnelles und einfaches Manipulieren von Bildern. Natürlich können nicht nur Bilder geladen und angezeigt werden. STOS unterstützt auch den kreativen Programmierer, der seine Grafiken lieber durch Befehle selber zeichnet. Und dies tut STOS noch nicht einmal schlecht.

Was ist mit Musik?

Auch die Musik kommt in STOS nicht zu kurz. Musikstücke können unter einer Nummer, die ebenfalls für einen Speicherbereich steht, abgelegt werden und durch den Befehl "MUSIC N" aufgerufen werden. Besonderheit hierbei ist, daß das Musikstück über Interrupts läuft und der ST deswegen nebenbei noch andere Dinge, wie zum Beispiel Grafiken zeichnen etc, erledigen kann. Durch Befehle wie Tempo oder Volume können Geschwindigkeit und Lautstärke der Lieder eingestellt werden.

Um nun Lieder zu komponieren oder zu erstellen, wird auf der Utility-Disk ein Musikeditor mitgeliefert, der die Musik als MBK-Files ablegt. Diese können direkt von STOS geladen und gespielt werden.

Und Sprites?

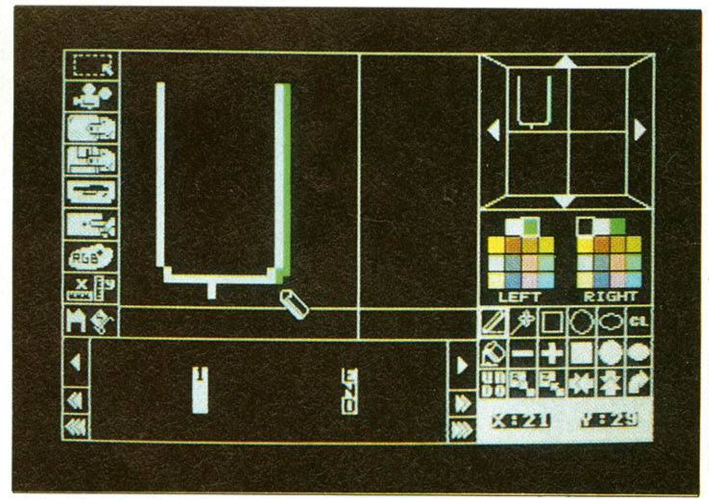
Sprites sind bei einem Spiel das A und O. Deshalb werden auch diese sehr gut von STOS unterstützt. Es können bis zu 15 Sprites gleichzeitig angezeigt und animiert werden. Dies sind zwar nicht besonders viele, aber es reicht fürs erste. Durch Befehle wie SPRITE, MOVE, STEP und SPEED können die Sprites aufs einfachste manipuliert werden.

Genauso wie für Musikstücke findet man auf der Utility-Disk ein Sprite-Editor, der keine Wünsche mehr offenläßt.

Kann ich mein Programm compilieren?

Dies ist mit STOS leider nicht möglich. Laut Handbuch kann man mit Hilfe eines mitgelieferten Programmes eine RUN-ONLY-Version von STOS erstellen. Hier soll es ermöglicht werden, ein Basic-File als Programm zu speichern. Klickt man dieses an, wird die RUN-ONLY-Version von STOS gleich mit gestartet. Ich schreibe hier extra, daß das ganze laut Handbuch gehen soll, da bei uns alle Versuche, dieses auszuführen, von unserem ST mit zwei netten Bomben beantwortet wurden. Das STOS macht zwar brav alles, was es soll, und man findet auf der Disk dann auch ein PRG-File.

Nur beim Start desselben gibt der ST halt die nette Bombenwarnung aus. Wollen wir hoffen, daß dieser Fehler bald behoben wird. Programme, die mit STOS erstellt werden, können übrigens zusammen mit dem RUN-ONLY-Interpreter vermarktet werden. Man muß nur angeben, daß das Programm in STOS geschrieben wurde.



Bildschirmfoto: Atari ST

Der Sprite-Editor von STOS ist sehr komfortabel und läßt keine Wünsche offen.

Fazit

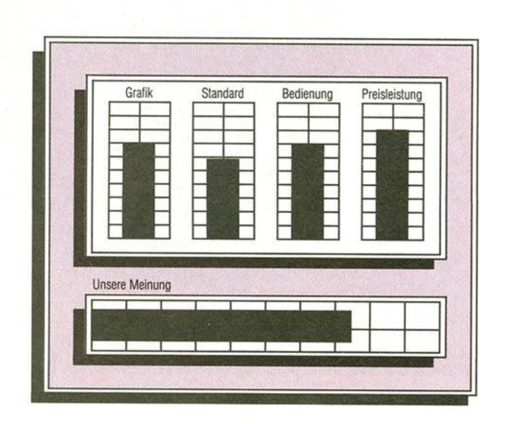
Natürlich können wir hier nicht auf alle Features eingehen, die STOS enthält. Es sei nur gesagt, das STOS noch einige Features mehr hat, als wir hier erwähnt haben. Und selbstverständlich sind nicht alle Befehle nur fürs Spieleprogrammieren da. Alles, was man an Befehlen zur Joystick- und Mausabfrage braucht, ist vorhanden.

Variablen können ebenfalls verwaltet werden. Die Syntax hier ist wie bei allen BASIC-Dialekten. Selbiges gilt auch für Schleifen, Abfragen etc. Nun ja, das Urteil hier fällt mir wirklich nicht leicht. Klar, STOS ist ein prima Programm. Und man kann auch vernünftige Spiele damit erstellen. Allerdings würde ich vermuten, daß sich keine Firma findet, die diese Spiele vermarktet.

Die Programmierung mit STOS ist sehr einfach und selbst der ungeübte Programmierer wird schnell respektable Ergebnisse erzielen. STOS unterstützt so ziemlich alles, was es zu unterstützen gibt. Wer nun aber glaubt, mit STOS die Programmiersprache fürs Leben gefunden zu haben, der wird schnell enttäuscht sein. STOS ist gut für den Einstieg ins Programmieren geeignet.

Wer aber richtig Programmieren will, sollte von vornherein auf GFA-BASIC zurückgreifen. Das ist zwar nicht ganz so komfortabel wie STOS, dafür aber schneller, und man ist nicht nur aufs Spieleschreiben begrenzt. STOS ist auf jeden Fall sein Geld wert.

(rg)



Samson

Hersteller: Roßmöller
System: C-64
Preis: 49,- DM
Voraussetzung: Eprombrenner

Eprompower leicht gemacht

Erweiterungen für den 64er sind begehrte Artikel. Besonders beansprucht ist hier der Expansionsport, für den es zwar massig Erweiterungen gibt, aber diese leider nur zu überhöhten Preisen. Ganz vorn auf der Nachfrageliste stehen hier die Eprombanken, die jeder Programmierer, der etwas auf sich und seine Künste hält, benötigt.

Die Firma Roßmöller hat sich im Bereich der Hardwareerweiterungen einen großen Namen gemacht. Sie glänzen besonders durch Floppybeschleuniger wie Turbo-Access und Turbo-Trans, Eprombrenner wie Burny 64, Vesuv und ihre 16-Bit/4-MHz-Karte Turbo-Process, die dem 64er neue Dimensionen eröffnen. Nun entwickelten sie eine 320-KB-Epromkarte namens Samson.

Schneller als die Polizei erlaubt

Diese Epromkarte verfügt über fünf Steckplätze, in die Eproms der 27xxx-Serie eingesetzt werden können. Auf diese Weise stehen maximal 320 KB zur freien Verfügung. Die Karte wird vom Computer als ein externer Speicher anerkannt, aus dem er die Daten in seinen Arbeitsspeicher lädt. Der Datentransfer findet natürlich sehr schnell statt, weil zum einen direkt parallel übertragen wird und zum anderen das Suchen nach der Startadresse des Programms entfällt. Auf diese Weise lassen sich phantastische Einladegeschwindigkeiten erreichen. Wir sind der Meinung, daß sich bei einer Wartezeit von selten mehr als zwei Sekunden, um den gesamten Arbeitsspeicher zu füllen, kein C-64-User beklagen kann.



Bildschirmfoto C-64

Ein benutzerfreundliches Menü, schneller Datentransfer sowie ein geringer Preis: Computerherz, was willst du mehr?

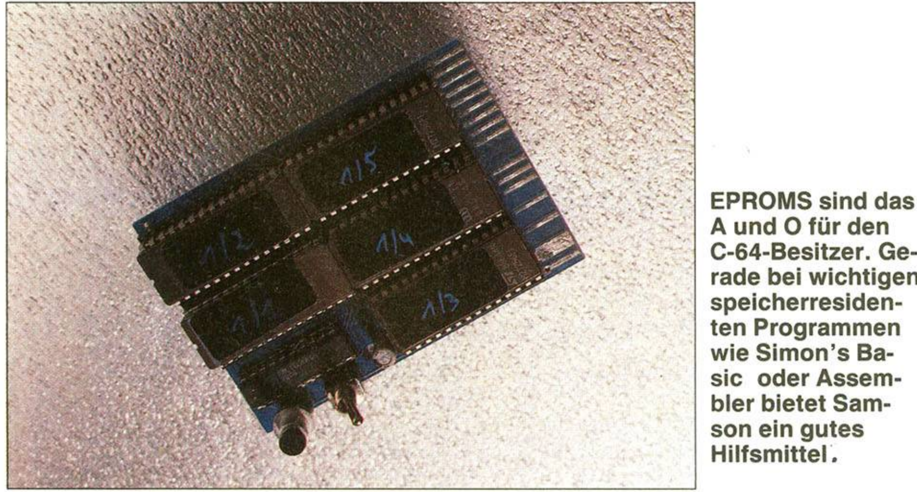
Es muß auf jeden Fall erwähnt werden, daß man einen Eprombrenner benötigt, um die leeren Eproms zu beschreiben. Ohne diesen ist man nämlich ziemlich aufgeschmissen. Durch einen Modulgenerator, der auf der zum Lieferumfang gehörenden Diskette vorhanden ist, läßt sich die Verteilung der Programme auf die diversen Eproms komfortabel regeln. Dabei belegt er das erste Eprom mit einem Directory, das allerdings zwei KB einnimmt. Des weiteren enthält diese Diskette einen Linker, mit dem mehrteilige Programme gemergt (zusammengefügt) werden können.

Fazit

Wie der Name schon sagt, ist Samson ein absoluter Speicherriese. Er überzeugt nicht nur durch seine benutzerfreundliche Menüsteuerung, sondern auch durch einen Preis, der jeden 64er-Besitzer aufleben läßt, da gerade Epromkarten als Erweiterungen überhöhte Preise annehmen, wenn man bedenkt, daß Modulkarten mit zwei Steckplätzen bis zu 50,- DM kosten können. Allerdings existiert auch ein großes "Aber", denn Samson knüpft dem Speicher sowohl bei eingeschalteter als auch bei ausgeschalteter Karte 8 KB ab. Das soll jedoch kein Hindernis sein, denn Epromkarten sind am 64er lebenswichtig.

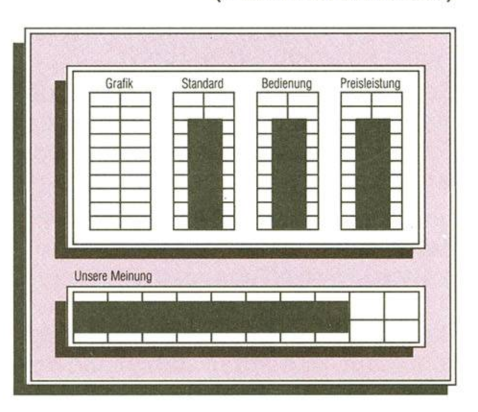
Wer öfters auf spezielle Programme zurückgreifen muß, zum Beispiel wichtige Utilities oder auch auf verschiedene Programmiersprachen wie Simon's Basic oder Assembler, für den ist Samson das optimale Werkzeug.

(J.Seibel/R.Marz/br)



Produktfoto Samson

EPROMS sind das A und O für den C-64-Besitzer. Gerade bei wichtigen speicherresidenten Programmen wie Simon's Basic oder Assembler bietet Samson ein gutes Hilfsmittel.



Impressum

Herausgeber
Christian Widuch
Chefredakteur
Heinrich Stiller
Stellvertretender Chefredakteur
Markus Matejka
Redaktionsleiter
Stefan Ritter
Redaktion
Bernhard Rinke (br), Robin Goldmann (rg)
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe
Joachim Freiburg, Robert Marz, Jürgen Seibel, Wolfgang Fröde, Hans-Werner Fromme, Jürgen Borngießer, Antje Hink, Marco Wittich, Bernhard Zarnegin, Mark Matthia
Schlußredaktion
Renate Köberich
Redaktionsassistenz
Anke Kerstan (ke)
Produktionsleitung
Gerd Köberich, Helmut Skoupy
Satz
Claudia Küllmer, Silvia Führer, Martina Siebert, Gabriela Joseph, Marcus Geppert, Heidemarie Kohlhaas
Layout
Yvonne Hendricks, Patricia Reifenhausen, Michael Grebenstein
Reprografie und Gestaltung
Margarete Schenk, Manuela Eska, Dieter Schnobl, Silvia Erbrich, Andrea Gundlach
Werbegrafik
Mohamed Hawa, Petra Biehl
Korrespondent USA
Marshal M. Rosenthal
Titelbild
Copyright Reline Software
Artwork: Celal Kandemiroglu
Illustration
Heinrich Stiller
Comic
Reinhard Alff, Peter Schaaff
Fotografie
Christian Heckmann, Klaus Jatho
Bildarchiv
Heike Meister
Lektorat und Endredaktion
Susanne Mias, Dagmar Wilhelm
Anzeigenverkaufsleitung
Wolfgang Schnell
Anzeigenverkauf
DMV-Verlagsbüro München
Zaunkönigweg 2c,
8000 München 82,
Telefon: (0 89) 4 39 10 87,
Telefax: (0 89) 4 39 10 80
Britta Fiebig, Monika Schöbel, Jens Dhein
Anzeigenverwaltung und Disposition
Andrea Giese, Karina Ehrlich, Susanne Eska
Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr.1 vom 01.01.89.
Anschrift Verlag/Redaktion »JOYSTICK«
DMV Daten und Medien Verlag
Widuch GmbH & Co. KG
Fuldaer Straße 6, 3440 Eschwege,
Telefon: (05651) 80 09–0 * Telefax: 05651–80 09–33
Vertrieb
VERLAGSUNION
ERICH PABEL–ARTHUR MOEWIG KG (VPM)
Friedrich-Bergius-Straße 20
Postfach 5707
6200 Wiesbaden
Druck
Druckerei Jungfer, 3420 Herzberg
Bezugspreise
Einzelpreis DM 6,50/sfr 6,50/ ÖS 52,–
Abonnementpreise
Die Preise verstehen sich grundsätzlich einschließlich Porto und Verpackung.
Inland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 64,–
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 32,–
Europäisches Ausland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 90,–
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 45,–
Außereuropäisches Ausland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 120,–
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 60,–
Bankverbindungen:
Postscheck Frankfurt/M: Kto.-Nr.: 23043–608
Raiffeisenbank Eschwege: BLZ: 522 603 85,
Kto.-Nr.: 2457008
Die Abonnementbestellung kann innerhalb einer Woche nach Auftrag beim DMV-Verlag, Postfach 250, 3440 Eschwege schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist reicht der Poststempel. Das Abonnement verlängert sich automatisch um 6 bzw. 12 Ausgaben, wenn es nicht mindestens 6 Wochen vor Ablauf beim Verlag schriftlich gekündigt wird.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt.

Spielen Sie gerne?

Lieben Sie es, stundenlang in Fantasiewelten und fantastischen Szenarien zu versinken?

Lieben Sie es, unbekannte Welten zu erkunden und sie zu kartografieren?

Mögen Sie es, in unterirdischen Verliesen oder in fernen Welten nach sagenhaften Schätzen zu suchen?

JA?

Dann sind Sie unser Mann oder unsere Frau.

Wir suchen ständig Tips und Tricks, Pokes, Landkarten und Lösungswege zu Computerspielen.

Also, wenn Sie Lust haben, an der

JOYSTICK Helpline

mitzuarbeiten, dann schicken Sie uns doch einfach Ihre Tips & Tricks.

DMV-Verlag
JOYSTICK Helpline
Postfach 250
3440 Eschwege

Die Inserenten

Kleinanzeige

Termine:

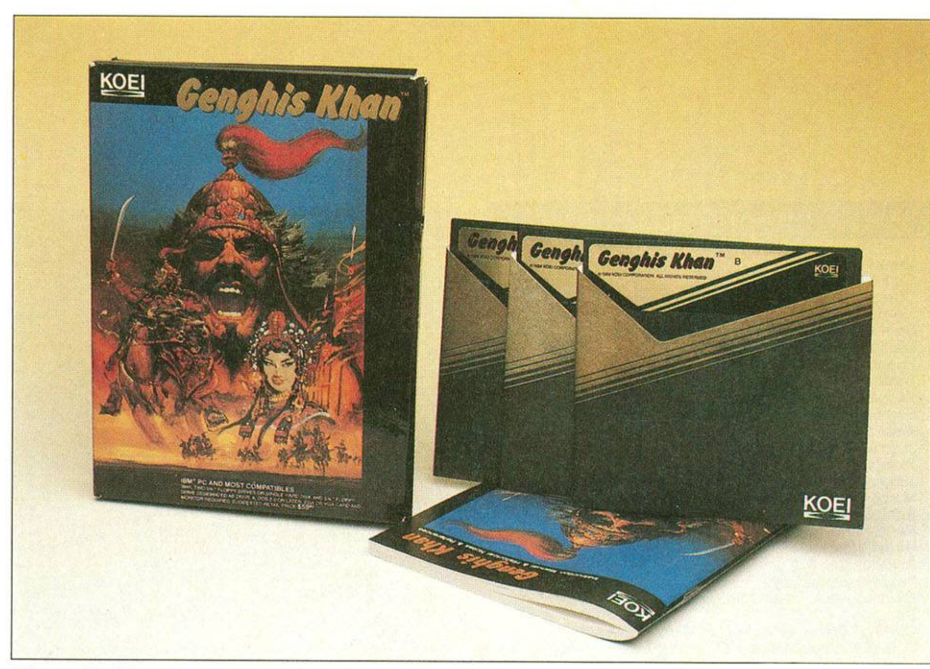
Anzeigenschluß für die Ausgabe 7/89 ist der

02.05.'89

Der Erscheinungstermin ist der

14.06.'89

Im nächsten Heft



Ghengis Khan – Lassen Sie sich von Koei in die Welt des Mittelalters entführen.

Jump & Run - beliebt wie eh und je

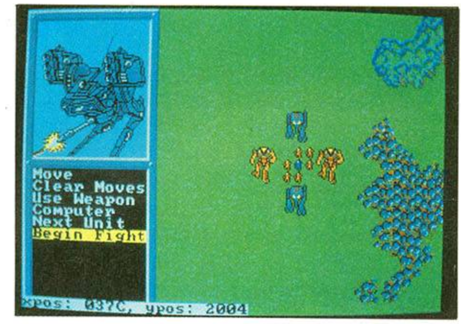
JOYSTICK gibt einen Überblick über dieses beliebte Genre.

Der Konverter

JOYSTICK hat für Sie einige interessante Konvertierungen bestehender Programme unter die Lupe genommen.

Software Reviews

JOYSTICK hat die aktuelle Software für Sie zusammengestellt. Die besten Programme stellen wir Ihnen im nächsten Heft vor.

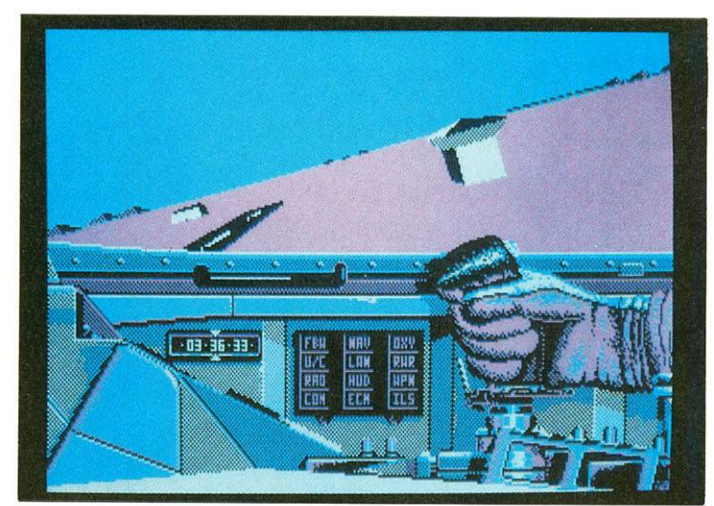


Battletech – Sind Sie geschickt genug, eine Kampfmaschine zu steuern?

Aktuell

Al Lowe in Deutschland
Mehr in der nächsten JOYSTICK!

und... natürlich wieder Helpline, Cartridge Games, Wettbewerbe und, und und...



F-16 Combat Pilot versetzt Sie in den Pilotensitz eines der modernsten Kampfflugzeuge der Welt.

Die nächste Ausgabe von



liegt ab

10. Mai

bei Ihrem Zeitschriftenhändler.

TOOLBOX

Beherrschen Sie Ihre Maschine!

Nr. 1/88-89 18,– DM 145 ÖS 18 sfr
DMV Verlag

EDITION TOOLBOX

· Amiga · Atari · 68000 · Macintosh ·

AMIGA:
– Virus-Schutz zum Abtippen
– Multitasking FileRequester

ATARI ST:
– Simulationen
– Shapes in GFA-Basic

Projekt FRAKTAL
– mit Weltrekord "Apfelmann" in 7 Sekunden

Grundlagen 68000 – Tips & Tricks auch für den Apple Macintosh

Das starke Interesse der 68000er Programmierer machte diese Sonderpublikation notwendig. Wer seine Maschine oder Anwendungen programmieren will, findet hier neue Tips, Anregungen, aktuelle Software-Reviews und vor allem Programme erster Güte!

Aus dem Inhalt:
CLIST – Ein Desktop-Accessory für Programmlistings
Fensterverwaltung – Windows mit ST Pascal +
Duellieren – oder GEM leichtgemacht
Game of Life – Die bekannte Simulation mit GEM-Qualitäten
Simulation Planetenflug – Masse, Geschwindigkeit und Schwerkraft
Animation auf dem Atari ST – Flackerfreie Shapes in GFA-Basic
Projekt Fraktal – Schnelles Programm in Megamax Modula-2 und Portierung aûf M2Amiga
und Amiga-WELTREKORD: Apfelmännchen in 7 Sekunden
ACU-mausgesteuerter Compiler – C–Compileroberfläche
Universeller Multitasking-FileRequester in M2Amiga
Undercover Viruskiller mit eigenem Task
DoRequest – Trickreicher AutoRequester
AmigaDOS – Fenster mit Zwittereigenschaften
M2Amiga-Inline-Code per Programm

Wem das Abtippen der Listings zu fehlerträchtig ist, der bestellt die DATABOX zum Heft.
DATABOX Atari ST
Best.-Nr. 3503 29,– DM*
DATABOX Amiga
Best.-Nr. 3502 29,– DM*
TOOLBOX
Edition 68000
Best.-Nr. 3501 18,- DM*
* (unverbindliche Preisempfehlung)

* Unabhängig von der Anzahl der bestellten Produkte berechnen wir für das Inland DM 3,– bzw. für das Ausland DM 5,– Porto und Verpackung.

–Bitte benutzen Sie die Bestellkarte–

Bücher
Software
Zeitschriften

Postfach 250
3440 Eschwege





Für jeden Computerfreund etwas dabei
DMV-Zeitschriften
JOYSTICK
Spiele ohne JOYSTICK sind wie Pacman ohne Geister! Das Unterhaltungsmagazin.
DOS International
Lesen Sie "DOS" – liegen Sie richtig. Für Anwender und Programmierer aller PCs.
PC pur
Einstiege und Grundlagen müssen verständlich sein. PC-Neulinge wissen das zu schätzen.
WINDOW
Anspruchsvolle Software setzt professionelles Arbeiten voraus. Das Magazin, das neue Maßstäbe setzt.
PC Amstrad International
Die Nummer Eins, wenn es um CPCs, PCW Joyce und PC 1512/1640 geht.
TOOLBOX
Die Fachzeitschrift für Programmierer. Alternative für alle modernen Sprachen der modernen Computersysteme.
DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege